

**Aula 00 (Prof.  
Jonathan Roitman)**

*Prefeitura de Botucatu-SP (Orientador  
Esportivo) Conhecimentos Específicos -  
2024 (Pós-Edital)*

Autor:  
**Jonathan Ariel Roitman, Leandro  
Thomazini**

29 12:58:34 de Outubro de 2024

## Sumário

Cultura Corporal - Introdução .....	4
Jogos e Brincadeiras na Escola: Competição, Cooperação, Ludicidade e Transformação Didático-Pedagógica .....	7
1 - Jogos x Brincadeiras.....	7
2- Ludicidade e Transformação Didático-Pedagógica .....	13
3 - Teoria dos Jogos.....	15
3.1 – Conceito de jogos.....	15
3.2 – Características dos jogos.....	18
3.3 – Classificação/tipo dos jogos.....	20
3.4 – Jogos cooperativos e jogos competitivos.....	23
Esporte.....	29
1 - Introdução .....	29
2 - Manifestações Esportivas .....	30
3 - BNCC - Unidade Temática Esportes .....	33
4 - Ginástica.....	40
Dança .....	42
Lutas.....	45
1 - Introdução .....	45
2 - Capoeira .....	47
Recreação, Lazer e Cidadania.....	51
1 - Lazer, Recreação e Atividades Recreativas.....	51
1.1 - Introdução.....	51



1.2 - Caracterização e Valores.....	57
1.3 - Tipos de Lazer.....	62
2 - Cidadania .....	63
Considerações Finais.....	65
Questões Comentadas .....	65



# INTRODUÇÃO

Começemos, então, pessoal!

Na aula de hoje, enfrentaremos alguns importantes temas:

→ JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA. PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA, ESPORTES, DANÇAS, GINÁSTICAS E LUTAS. LAZER, RECREAÇÃO E CIDADANIA.

Esses são temas de muita relevância para nosso concurso. Sempre que estão no edital também aparecem na prova. Não se esqueçam de que temos nosso canal de comunicação no fórum do curso ou através do Instagram.



<https://www.instagram.com/profjonathanroitman/>

Tenham todos uma excelente aula!

Forte abraço.

Profº Jonathan Roitman



## CULTURA CORPORAL - INTRODUÇÃO

Iniciando nosso papo, ao tratarmos de Cultura Corporal, buscamos algumas fontes específicas, como o livro: Metodologia do Ensino em Educação Física (coletivo de autores), nossos velhos e conhecidos PCN's, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), além de outros autores que serão oportunamente citados.

A **cultura corporal** nada mais é do que o **conhecimento de que trata a Educação Física**. Esse conhecimento perpassa esses itens que são os temas da nossa aula, quais sejam: brincadeiras e jogos, esportes, ginástica, danças, lutas (dentre elas a capoeira).

Quando tratamos deles, devemos abordar desde a sua **origem histórica até seu valor educativo** para os propósitos e fins do currículo. De acordo com a demanda da banca, precisamos aprofundar ainda mais em alguns detalhes. Mas não se preocupem, vamos juntos!

A propósito, vai que cai em prova rs, nossos autores asseveram que, acerca do momento de ensinar nossos conteúdos, o professor pode dar a ordem necessária aos interesses da turma ou também tratar deles simultaneamente.

Além disso, segundo o coletivo de autores, "o estudo desse conhecimento visa apreender a **expressão corporal como linguagem**".

Trazendo um outro viés, vejamos como os **PCN's** falam sobre cultura corporal:

A fragilidade de recursos biológicos fez com que os seres humanos buscassem suprir as insuficiências com criações que tornassem os movimentos mais eficazes, seja por razões "militares", relativas ao domínio e uso de espaço, seja por razões econômicas, que dizem respeito às tecnologias de caça, pesca e agricultura, seja por razões religiosas, que tangem aos rituais e festas ou por razões apenas lúdicas.

Derivaram daí inúmeros conhecimentos e representações que se transformaram ao longo do tempo, tendo ressignificadas as suas intencionalidades e formas de expressão, e constituem o que se pode chamar de cultura corporal.

Essa questão de expressão, linguagem, demonstra que as **atividades culturais de movimento** possuem finalidades como: **lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções, e com possibilidades de promoção, recuperação e manutenção da saúde**.

Sendo assim, no nosso caso os PCN's asseveram que "trata-se, então, de localizar em cada uma dessas manifestações (jogo, esporte, dança, ginástica e luta) seus benefícios fisiológicos e psicológicos e suas possibilidades de utilização como instrumentos de comunicação, expressão, lazer e cultura, e formular a partir daí as propostas para a Educação Física escolar."



Não é intenção desta aula entrar especificamente no mundo da Educação Física escolar, nem tratar da abordagem pedagógica crítico-superadora (trazida pelo coletivo de autores), nossa meta é dar uma folheada nos componentes da cultura corporal, aprofundando na medida em que a banca nos propõe.

### Esportes:

Consideram-se esporte as práticas em que são adotadas **regras de caráter oficial e competitivo, organizadas em federações regionais, nacionais e internacionais que regulamentam a atuação amadora e a profissional.**

Envolvem condições espaciais e de equipamentos sofisticados como campos, piscinas, bicicletas, pistas, ringues, ginásios, etc.

A divulgação pela mídia favorece a sua apreciação por um diverso contingente de grupos sociais e culturais. Por exemplo, os Jogos Olímpicos, a Copa do Mundo de Futebol ou determinadas lutas de boxe profissional são vistos e discutidos por um grande número de apreciadores e torcedores.

### Jogos:

Os jogos podem ter uma **flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros.**

São exercidos com um caráter **competitivo, cooperativo** ou **recreativo** em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral.

### Lutas:

As lutas são disputas em que o(s) **oponente(s) deve(m) ser subjugado(s), mediante técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa.**

Caracterizam-se por uma regulamentação específica, a fim de punir atitudes de violência e de deslealdade. Podem ser citados como exemplo de lutas desde as brincadeiras de cabo-de-guerra e braço-de-ferro até as práticas mais complexas da capoeira, do judô e do caratê.



## Ginásticas:

As ginásticas são **técnicas de trabalho corporal que, de modo geral, assumem um caráter individualizado com finalidades diversas**. Por exemplo, pode ser feita como preparação para outras modalidades, como **relaxamento**, para **manutenção** ou **recuperação da saúde ou ainda de forma recreativa, competitiva e de convívio social**.

Envolvem ou não a utilização de materiais e aparelhos, podendo ocorrer em espaços fechados, ao ar livre e na água.

Cabe ressaltar que são um conteúdo que tem uma relação privilegiada com "Conhecimentos sobre o corpo", pois, nas atividades ginásticas, esses conhecimentos se explicitam com bastante clareza.

Atualmente, existem várias técnicas de ginástica que trabalham o corpo de modo diferente das ginásticas tradicionais (de exercícios rígidos, mecânicos e repetitivos), visando a percepção do próprio corpo: ter consciência da respiração, perceber relaxamento e tensão dos músculos, sentir as articulações da coluna vertebral.

Temos, ainda, segundo os mesmos PCN's, que **uma prática pode ser vivida ou classificada em função do contexto em que ocorre e das intenções de seus praticantes**.

Por exemplo, o futebol pode ser praticado como um esporte, de forma competitiva, considerando as regras oficiais que são estabelecidas internacionalmente (que incluem as dimensões do campo, o número de participantes, o diâmetro e peso da bola, entre outros aspectos), com plateia, técnicos e árbitros.

Pode ser considerado um jogo, quando ocorre na praia, ao final da tarde, com times compostos na hora, sem árbitro, nem torcida, com fins puramente recreativos.

Pode ser vivido também como uma luta, quando os times são compostos por meninos de ruas vizinhas e rivais, ou numa final de campeonato, por exemplo, entre times cuja rivalidade é histórica. Em muitos casos, esses aspectos podem estar presentes simultaneamente.

Feita essa introdução, agora temos a missão de adentrar, um pouco mais profundamente, nos aspectos da cultura corporal.

Como informei anteriormente, cada um terá a atenção devida, de acordo com a quantidade e nível de cobrança nos certames pretéritos.



# JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: COMPETIÇÃO, COOPERAÇÃO, LUDICIDADE E TRANSFORMAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

## 1 - Jogos x Brincadeiras

Muito importante, neste início, fazemos uma análise da comparação conceitual entre esses dois instrumentos utilizados nas aulas de educação física: **jogos** e **brincadeiras**.

Isso porque alguns autores e algumas bancas os tratam como sinônimos enquanto outros cobram exatamente a linha tênue que pode diferenciá-los.

Como estamos nos preparando para concursos públicos, é necessário analisarmos se a banca tem a intenção de questionar suas pequenas diferenças ou se os está tratando em conjunto.

Pensando nas diferenciações, comecemos pela **brincadeira**:

A **brincadeira** pode ser conceituada como uma atividade lúdica **livre**. Se há regras, são **simples**. Em geral, **não há formalidade** na brincadeira. O mais importante é o **prazer**, a **espontaneidade**. Por não haver disputas, **não há vencedores**.

O **ato de brincar** pode ocorrer em **qualquer lugar** e com **qualquer objeto** que promova a **diversão**. Podemos perceber, inclusive, que aquilo que usamos para brincar varia de acordo com o sexo, a idade, gostos e diversos outros fatores, até mesmo o momento em que vivemos pode modificar as brincadeiras.

Vejam esta definição de **Silva e Gonçalves (2010)**<sup>1</sup>:

O brincar é caracterizado com um ato de divertimento, segundo as diretrizes da ludicidade, não preocupados com a razão ou com a sua formatação. A existência das regras simples ou a inexistência das mesmas. Ausência de tensão e não-compromisso com resultados, com liberdade na sua construção e ao praticar e tem por objetivo a diversão, na busca prazer e alegria, apresentando enorme dimensão simbólica, criando ponte entre os mundos: imaginário e real.

Nós ainda entraremos no campo específico da ludicidade, porém neste momento preciso reforçar com vocês que a brincadeira, assim como afirmou o autor, não possui compromisso com

<sup>1</sup> SILVA, T.A.C.; GONÇALVES, K.G.F. Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte Editora, 2010



resultados, mas isso não significa que eles não existirão. O não-compromisso é, na verdade, parcela da espontaneidade que está no ato de brincar. Mas certamente, e nós veremos a seguir, a brincadeira proporcionará benefícios em diversos campos do ser humano.

Outra definição que quero que conheçam já entra no que falamos anteriormente, a diversão proporcionada pelo ato de brincar também nos ensina e contribui com nosso desenvolvimento.

Segundo **Bueno (2010)**<sup>2</sup>:

As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo.

Ainda podemos trazer outro conceito que diz ser a brincadeira o contexto social que representa a maneira em que a criança encontra para se expressar, relacionar, aprender e interagir consigo e com o mundo a sua volta, estabelecendo uma relação entre suas experiências e a possibilidade de novas aprendizagens.

Também podemos introduzir como parte do conceito de **brincadeira** o fato de **não haver necessariamente consciência** nesse ato. Ou seja, a criança ou o adulto não precisa, de fato, decidir que vai brincar ou que está brincando. Não se trata de ação especificamente pensada.



Vamos imaginar que estamos passeando pela rua e vemos um cachorro animado em nossa direção. É possível que imediatamente façamos algum gesto que demonstre uma relação de brincadeira com o animal. Neste momento, não "decidimos" brincar. Não determinamos local, tempo, regra ou objeto. Simplesmente aconteceu. E por sorte não fomos mordidos rs.

Sendo assim, podemos resumir algumas características básicas da brincadeira.

Antes disso, não percam de vista que estamos trabalhando a brincadeira de forma separada dos jogos, mas veremos na sequência que muitas vezes as bancas cobram o conceito em "conjunto".

---

<sup>2</sup> BUENO, Elizangela. Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010

Quando isso ocorrer, teremos que esquecer quase tudo o que vimos até aqui, então fiquem atentos ao que a banca está perguntando.

Eu mostrarei para vocês de onde a banca tira os conceitos e como ela os cobra. Em geral, quando a banca quiser cobrar os assuntos em separado, colocará ambos em assertivas diferentes, de modo que ficará fácil perceber que são excludentes.



(INSTITUTO AOCP - EBSEH - 2015)

Atividade em que não há vencedores, e que se desenvolve enquanto houver motivação e interesse da criança. Não há maneiras formais de proceder seu desenvolvimento e não há definições fechadas para locais e objetos. O enunciado refere-se a

- a) uma atividade física.
- b) um esporte.
- c) uma tarefa avaliativa.
- d) uma brincadeira.
- e) um jogo.

**Comentário:**

Sem formalidades, sem vencedores, sem locais e objetos definidos. São ingredientes da definição de brincadeira. Vejam que na mesma questão, mas em respostas diferentes, temos jogos e brincadeiras, dessa forma fica claro que a banca cobrou as diferenças. Dessa forma, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

Quando as bancas querem perguntar o conceito de **brincadeiras e jogos** como **conjunto**, em geral se utilizam do texto da **BNCC - Base Nacional Comum Curricular**<sup>3</sup>:

A unidade temática brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo,

<sup>3</sup> [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf)



esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares.

Percebam que a BNCC trata brincadeiras e jogos num conceito só e afirma serem atividades “controladas” por tempo, espaço, regras etc.

Fiquem atentos, pois é o oposto do conceito de brincadeiras que tratamos em separado. Por isso, reforço a atenção para como a banca está abordando o conteúdo.

E não se preocupem com a BNCC agora, nós teremos uma aula específica, quando for o caso, tratando dos normativos relacionados à educação como um todo, neste momento a visitamos apenas para pegar o conceito de jogos e brincadeiras, uma vez que, como já conversamos, as bancas podem cobrar ambos num único conceito e para isso pegam esse texto que lemos acima.



#### (ADM&TEC - PREFEITURA MUNICIPAL DE TORITAMA - 2018 - ADAPTADA)

É correto afirmar que na Educação Física escolar, as brincadeiras e jogos exploram aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si.

#### Comentário:

Percebam que aqui a banca nada mais fez do que copiar um trecho da definição de jogos e brincadeiras da BNCC. Trata-se daquele conceito que mistura ambos na mesma definição. Por isso, a questão está **correta**.

Veremos, logo mais à frente, que a brincadeira promove diversos benefícios no desenvolvimento da criança. Nós vimos que a brincadeira, tratada de forma isolada, carece de formalidade, inclusive quanto ao objeto utilizado para brincar. Porém não podemos ignorar o fato de existirem objetos específicos pensados para a brincadeira. Estamos falando do brinquedo.

O brinquedo pode proporcionar estímulos e objetivos diferentes, e pode assumir funções **educativas** e **lúdicas** (divertimento).



Vejam as funções do brinquedo apontadas por Kischimoto<sup>4</sup>:

**Função lúdica:** o brinquedo propicia **diversão, prazer** e até **desprazer**, quando escolhido voluntariamente. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, sociocultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estudo interior fértil, e facilita no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

**Função educativa:** o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu **saber**, seus **conhecimentos** e sua **apreensão do mundo**. Na função educativa o brinquedo é utilizado de forma prazerosa, porque as crianças aprendem brincando. Elas descobrem, inventam, aprendem, desenvolvem inúmeras habilidades, como a criatividade, a autonomia, a socialização, a linguagem, a curiosidade, a concentração e o raciocínio lógico. É através dele que são fortalecidos os laços de confiança entre as crianças e o professor.

Ainda no que tange a brincadeiras, elas são um **instrumento** muito relevante para o **desenvolvimento** da criança, não se trata apenas de simples diversão, as brincadeiras possibilitam **aprendizagem** de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.

Podemos apontar **diversos fatores** desenvolvidos com as brincadeiras como a **cooperação, interatividade** (curiosidade), **autoconhecimento** (atenção, concentração) e **sociabilidade** (linguagem), além de promover o aprimoramento das **habilidades motoras e cognitivas** (raciocínio).

Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida<sup>5</sup> adentra na questão **histórica e cultural** dos jogos e brinquedos. O autor nos ensina que jogos e brinquedos estão atrelados ao **contexto** em que estão inseridos. Em outras palavras, a criança que brinca deposita sua **vivência e imaginação** de mundo no ato de brincar e isso está intimamente ligado, ainda que não de forma absoluta, àquilo que ela já internalizou da vida e sente estimulada a **reproduzir**.

Vamos ao texto do autor:

Os jogos e brinquedos antigos não aceitam definições prévias, preconceitos ou reconhecimentos abstratos. A sua legitimação encontra-se na dimensão histórica e cultural dos comportamentos e no vínculo aos elementos de uma dada situação.

<sup>4</sup> KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). et. al. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3 edição, São Paulo: Cortez, 2003

<sup>5</sup> ALMEIDA, M.T.P. O brincar cooperativo e meio ambiente. Revista Vida e Educação, nº 13- Março/Abril, Ano 4. Fortaleza, CE: Tropical. 2007



Os jogos e brinquedos são marcados por uma identidade particular, isto é, a identidade do contexto cultural em que a ação lúdica se realiza. Mas isto não significa dizer que o jogo e o brinquedo não estejam abertos aos múltiplos e diversos cruzamentos de culturas, porque eles não são uma entidade descontínua, imutável, finita, sem capacidades de reestruturação permanente, como às vezes e erradamente eles têm sido apresentados, com uma visão reduzida e substantiva do mundo.



Imaginemos uma criança cujo pai acompanha sempre as corridas de cavalo pela televisão. É possível que a criança em dado momento utilize um objeto qualquer, como uma vassoura, para brincar simulando um cavalo.

Isso mostra que o objeto foi utilizado como brinquedo de forma associada à cultura e a vivência na qual a criança está inserida diariamente.

Na minha época de infância (lá vou eu entregar minha idade) eu era fã de cavaleiros do zodíaco! E os móveis da minha casa cansaram de ser alvos de meus excelentes golpes, sempre precedidos de algo como "me dê sua força pégasus".

Neste caso podemos notar, também, uma questão de contexto histórico. Dificilmente você encontrará um jovem de hoje brincando como eu brincava. Nem devem conhecer os cavaleiros do zodíaco rs.



(FUNDEP - PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO JOÃO DEL REI - 2018)

No Brasil e no mundo, os jogos tradicionais tornaram-se importantes no cotidiano com o seu grande dinamismo e sua adaptabilidade ao tempo e aos espaços, revelando-se como uma potencialidade lúdica incomparável.

Com relação aos jogos lúdicos, assinale a alternativa incorreta.



- a) Os jogos e brinquedos são uma entidade intermitente, mutável, finita, sem capacidades de reestruturação permanente, como às vezes e acertadamente eles são apresentados, com uma visão ampla e substantiva do mundo que nos cerca.
- b) O jogo tem sua energia própria e uma magia que teima e resiste às normas e formas impostas pela sociedade, já que se enraíza nas culturas locais onde mora a verdadeira essência humana.
- c) O brincar não aceita definições prévias, preconceitos ou reconhecimentos abstratos. A sua legitimação encontra-se na dimensão histórica e cultural dos comportamentos e no vínculo aos elementos de uma dada situação.
- d) O jogo e o brinquedo têm contido neles os mais diferentes elementos e valores que são suas virtudes e os seus pecados. Virtudes porque, na essência, eles são constituídos de princípios generosos que permitem a revitalização permanente. Pecados porque o jogo e o brinquedo podem ser também manipulados e desviados para as mais diferentes finalidades.

#### Comentário:

Logo na letra A percebemos o equívoco. Na realidade, como vimos acima, eles “não são uma entidade descontínua, imutável, finita, sem capacidades de reestruturação permanente, como às vezes e erradamente eles têm sido apresentados, com uma visão reduzida e substantiva do mundo”.

Vejam que a assertiva acerta ao dizer que são mutáveis, mas logo depois completa erradamente com “finita e sem capacidade de reestruturação”.

Obviamente as demais assertivas estão corretas, sugiro que as leiam com atenção por se tratar de diversas afirmações corretas que adentram nessa questão cultural e histórica dos jogos e brinquedos. Dessa forma, a **alternativa A** está incorreta e é o gabarito da questão.

## 2- Ludicidade e Transformação Didático-Pedagógica

Antes de entrarmos efetivamente na teoria dos jogos, precisamos abrir um parêntese para tratarmos da ludicidade.

Estudamos na história da educação física que ao longo do tempo foram utilizadas diferentes abordagens na escola. Em determinado momento o foco era a saúde, em outro era o preparo físico para o combate, em outro para a competição esportiva etc.

A **transformação didático-pedagógica** surge com a quebra parcial desses paradigmas e a alusão a outros elementos da educação física como a **inclusão**, a **parceria** e também a **ludicidade**.

Ser **lúdico** basicamente é ser algo que promove o **prazer**, **bem-estar**, **alegria**. Ou seja, uma **atividade lúdica** é aquela atrelada à **diversão**, a **criatividade**.

O professor de educação física, hoje, quando do planejamento e execução de suas aulas, busca aliar todas as vantagens do desenvolvimento físico com a ludicidade.



Dessa forma, o alcance do aluno é ainda maior!

Ao **utilizar o lúdico** dentro da sala de aula, o professor provavelmente chamará a **atenção** de seus alunos, o que despertará o **interesse**, a **participação** e **cooperação** deles para com os educadores.

Em outras palavras, é completamente possível e até recomendável alocar diversão em meio a um trabalho de busca pela performance, por exemplo. Ainda que em meio a um ambiente competitivo, esse caráter não deve prevalecer totalmente sobre a ludicidade e a inclusão.



**(SC TREINAMENTOS - PROFESSOR (CANELINHA)/EDUCAÇÃO INFANTIL/2017)**

Forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. Estamos falando de:

- a) Brincadeiras;
- b) Ludicidade;
- c) Mediação;
- d) Atividades recreativas.

**Comentário:**

Se a forma de educar, ensinar e interagir estiverem contemplando atividades visando à promoção de prazer, diversão, criatividade estaremos diante da ludicidade. Sendo assim, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

**(CETAP - PREFEITURA MUNICIPAL DE OURÉM - 2017)**

Nas aulas de Educação Física deve-se trabalhar enfatizando os seguintes princípios pedagógicos:

- a) Seletividade e psicomotricidade.
- b) Ludicidade e criatividade.
- c) Liderança e competitividade.
- d) Lateralidade e diferença.
- e) Confiança e vitória.

**Comentário:**

Ludicidade e criatividade devem ser um pilar da educação física, seja lá o que estamos trabalhando. Até mesmo atletas profissionais usam a ludicidade. Vejam nos treinos de futebol profissional o



famoso “rachão” ou o “bobinho”, são trabalhos que envolvem o lúdico e estimulam a criatividade. Por isso, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

(IBADE - SEE PB - 2017)

Dentro do universo de produções da cultura corporal de movimento, diversos tipos de conteúdos foram incorporados pela Educação Física como objetos de ação e reflexão nas aulas em âmbito escolar. Estes conteúdos apresentam um caráter predominantemente utilitário ou lúdico, sendo que todos visam, a seu modo, combinar o aumento da eficiência dos movimentos corporais com a busca da satisfação e do prazer na sua execução. Dessa forma, os comportamentos apresentados pelos alunos durante as aulas de Educação Física Escolar quando se leva em conta o caráter lúdico das atividades devem estar relacionados com:

- a) produtividade elevada durante o desempenho dos exercícios e jogos propostos.
- b) aumento da participação devido ao crescente grau de dificuldade das tarefas impostas pelo professor.
- c) adaptação ao meio ambiente através das atividades impostas pelo professor.
- d) exigências de sobrevivência diante das dificuldades determinadas pelas atividades.
- e) contentamento e gozo na execução das atividades proporcionadas aos alunos.

**Comentário:**

Vimos que o caráter lúdico aplicado à educação física visa promover prazer, alegria e divertimento nas atividades propostas. Não precisamos deixar de passar os conteúdos aos alunos, porém podemos colocar esse ingrediente que torna a aula mais interessante. Por isso, a **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

Por fim, resta importante salientar que a **ludicidade** nada mais é do que uma **característica** que está presente no cotidiano do ser humano. Em tudo podemos agregar o lúdico. Um bebê repetindo gestos, uma criança jogando areia pra cima, um adolescente tirando sarro de um colega.

Vejam que qualquer atividade pode ser algo que nos traga prazer, bem-estar, divertimento e todas as demais características que vimos anteriormente.

## 3 - Teoria dos Jogos

### 3.1 – Conceito de jogos

Parece muito óbvio conceituar o jogo, porém na literatura encontramos diversos autores tratando do assunto nas diversas facetas que ele pode empreender. Por isso, o mais importante para nós, obviamente, é verificar como as bancas abordam essas definições.

Num primeiro momento, devemos entender o jogo como uma **metodologia de ensino**, ou seja, usamos os jogos como uma **ferramenta de aprendizagem**.



Portanto, podemos dizer que se trata de um elemento **cultural, pedagógico e formativo** que busca motivar os alunos ao mesmo tempo em que oportuniza, dentre outros, seu desenvolvimento **físico, cognitivo, social, cultural e moral**.

Essa motivação advém, além de outros fatores, da ludicidade inserida nos jogos e por ser uma atividade de caráter voluntário cujas regras podem ser adaptadas aos participantes.

Vamos ver alguns conceitos de jogo da literatura.

### **Coletivo de autores (1992)<sup>6</sup>:**

O jogo é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.

### **Huizinga (1990)<sup>7</sup> define:**

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Vale destacar, neste momento, o aspecto **afetivo** do jogo. É através desse aspecto que se pode resgatar o desejo pela **busca de conhecimento** e tornar a aprendizagem **prazerosa**, na qual a criança passe a gostar cada vez mais de aprender.



### **(FUNDATEC - PREFEITURA MUNICIPAL DE TAPEJARA - 2019 - ADAPTADA)**

O jogo, como temática de estudo, não é recente na literatura sob diferentes enfoques, desde arte, educação, antropologia, sociologia, entre outros. Muitos daqueles que estão ocupados em buscar definições concordam se tratar de uma atividade voluntária, orientada por regras que oscilam tensão e diversão, de certa forma diferenciada da vida cotidiana.

<sup>6</sup> COLETIVO DE AUTORES. Metodologia de ensino de educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.

<sup>7</sup> HUIZINGA, J. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.



### Comentário:

É isso mesmo, pessoal. Vimos que as definições podem advir das diversas facetas que o jogo pode ter e os autores concordam ser uma atividade voluntária, com regras que promovem tensão, diversão e a fuga do cotidiano. Questão **correta**.

Ainda nessa parte conceitual, o coletivo de autores aprofunda um pouco mais na questão da **utilidade** que os jogos possuem, sobretudo em se tratando de crianças:

O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente as **necessidades de "ação"**.

Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação.

Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como "**fator de desenvolvimento**" por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê.

Parece até uma questão filosófica, mas o que querem nos ensinar é que a criança escolhe, de forma consciente, o jogo para desenvolver sua vontade, trazendo significado para suas ações. O resultado que o jogo proporciona, seu objetivo é o que justifica essa atitude afetiva da criança.

Além disso, falando em desenvolvimento, notamos que os próprios jogos vão sendo alvos de ajustes. Se num primeiro momento a brincadeira e o jogo são algo mais soltos, sem nenhum tipo de regra, focados no imaginário, aos poucos a criança chega a jogos com regras mais claras e precisas.

O **coletivo de autores** exemplifica:

Um jogo de duas equipes, por exemplo "queimada", envolve a situação imaginária de uma guerra onde uma equipe "extermina" a outra com "tiros" de bola.

O imaginário da "guerra" vai sendo escondido pelas regras, cada vez mais complexas, às quais os jogadores devem prestar o máximo de atenção. Por esse motivo é conveniente promover junto aos alunos discussões sobre as situações de violência que o jogo cria e as consequentes regras para seu controle.

Dessa forma, os alunos poderão perceber, por exemplo, que um jogo como a "queimada" é discriminatório, uma vez que os mais fracos são eliminados (queimados) mais rapidamente, perdendo a chance de jogar. Isso não significa não



jogar "queimada", senão mudar suas regras para impedir a sobrepujança da competição sobre o lúdico.

É evidente que nossos autores aproveitaram pra dar uma expandida na questão da inclusão cooperação, mas isso trabalharemos mais à frente. O fato, que quero frisar agora, é que regras em jogos são bem-vindas, pois exigirá mais atenção da criança e, segundo os autores, permite a percepção da passagem do jogo para o trabalho.

Por fim, reforçamos a importância da oferta de jogos de diversas regiões brasileiras e outros países, também considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive. A diversidade se faz presente em praticamente tudo o que fazemos, nos jogos não seria diferente.

### 3.2 – Características dos jogos

O jogo possui algumas características que são apontadas por diversos autores e de diferentes formas, dentre eles **Huizinga** e **Ferraz**. Vamos tentar elencar aqui as que servirão de subsídio para respondermos as questões de prova.

- **VOLUNTARIEDADE/ESPONTANEIDADE** - Já até citamos essa característica do jogo, nada mais é do que a **liberdade** de participação. O jogo não é algo impositivo. Deve advir da nossa própria vontade;
- **AUTOTELISMO** - Significa que o jogo é um **fim em si mesmo**, ou seja, não precisa haver outro objetivo;
- **REGRAS** - O jogo possui regras como **limites** de tempo e espaço. Vale lembrar que essas regras não são absolutas, ou seja, não requerem necessariamente um padrão organizado e pré-estabelecido;
- **EXTERIOR À VIDA HABITUAL** - Trata-se de característica que demonstra a **fuga do cotidiano, não-séria**. Basicamente um intervalo do nosso dia a dia.
- **IMPREVISIBILIDADE** - O jogo cria **tensão, incerteza e acaso**, a vontade de ganhar, de ver suas qualidades sendo colocadas à prova favorecem essa característica.



(CONSULPLAN - SEDUC PA - 2018)



“O jogo é de fato mais antigo que a cultura. Ele deve ser analisado mais que pelos fenômenos fisiológicos ou reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. O simples fato desta atividade encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.” (Huizinga, 2010.)

Em *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura, Huizinga discute que o “jogar” é um elemento nuclear de formação da cultura humana e observa como os elementos lúdicos estão presentes na política, na guerra, no amor, na poesia e em tantas outras facetas do humano. Este livro, inclusive, tornou-se bibliografia obrigatória no campo de estudos sobre games da atualidade, bem como o jogo como estratégia e ferramenta pedagógica nas escolas, em especial nas aulas de educação física. O autor propõe que a ideia de jogo pressupõe algumas características essenciais; sem elas a atividade não poderá ser compreendida como tal ação.

**NÃO se configura como uma característica essencial do jogo, segundo Huizinga (2010):**

- a) O jogo deve ser uma atividade livre e nunca imposta, ou seja, o jogo presume uma participação voluntária daqueles que estão imersos no ato de jogar. O “aceitar fazer parte do jogo” é crucial para uma boa experiência lúdica.
- b) Um jogo, por excelência, cria tensão, incerteza e acaso. Estes elementos chegam ao extremo em jogos esportivos e jogos de azar. Todo jogo possui regras e são elas que determinam o que “vale” dentro do mundo temporário circunscrito pelo jogo.
- c) O jogo deve possuir limites de tempo e de espaço e possuir, acima de tudo, um caminho e sentido próprios. Afinal de contas, por mais caótico que seja o jogo deve criar ordem através de regras mesmo que de maneira temporária e limitada. Essa ideia nos apresenta a importância de definir regras e o “espaço” em que a ação do jogo acontece, seja porque estamos falando de um campo de futebol, uma tela de videogame ou um tabuleiro de xadrez.
- d) O jogo deve ser vida “real” e não deve ter como premissa ser um intervalo em nossa vida cotidiana. No ambiente do jogo, as leis e os costumes da vida cotidiana não perdem validade, pois, no universo lúdico, somos exatamente iguais e fazemos coisas semelhantes ao cotidiano. O ambiente do jogo é formado de fantasia, de sonhos e catarse; no universo do jogo – quando assumimos o papel de jogadores (players) – nos transformamos em caçadores de dragões, soldados, esportistas e tudo mais que nossa imaginação voluntária e o ambiente ao nosso redor permitir.

**Comentário:**

A **alternativa A** está correta. Sim, uma das características do jogo é a voluntariedade/espontaneidade por isso a assertiva acerta ao dizer que se trata de uma atividade livre e não-imposta.

A **alternativa B** está correta. Exatamente. A imprevisibilidade do jogo cria a tensão, incerteza e o acaso. A assertiva ainda citou a característica da regra, o que também faz parte do jogo.

A **alternativa C** está correta. Isso mesmo. Os limites de espaço e de tempo fazem parte das regras.



A **alternativa D** está incorreta e é o gabarito da questão. Nada disso. O jogo é a fuga da vida real e é justamente um intervalo das nossas vidas. No final a banca ainda cita um caráter fantasioso do jogo, o que seria paradoxal em relação ao nosso cotidiano.

### 3.3 – Classificação/tipo dos jogos

Mais uma vez teremos diversas fontes para elencar as classificações/tipos de jogos.

Muitos autores contribuem para a teoria dos jogos e por isso precisamos nos ater àquelas que mais caem nas provas de concursos públicos.

Muitas vezes podemos matar a charada apenas pelo nome. Existe uma infinidade de classificações, portanto usem sua intuição quando for necessário. Por exemplo, veremos os jogos de raciocínio. Só pela classificação saberemos que se trata de jogos que desenvolvem o intelecto, a perspicácia etc.

Antes de entrarmos na classificação propriamente dita, vale destacar uma diferenciação que é feita entre pequeno jogo e grande jogo.

#### REGRAS:

Nos **pequenos jogos**, as regras são cobradas de forma mais flexível, são mais simples e em menor quantidade.

Nos **grandes jogos**, todas as regras são cobradas de forma totalmente rígida, são mais complexas e em maior quantidade.

#### ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL:

Nos **pequenos jogos**, o recreacionista atua apenas como um orientador.

Nos **grandes jogos**, o recreacionista cobra as regras com um árbitro.

Agora sim, vamos para as classificações:

Teixeira (1997)<sup>8</sup> os classifica em:

**Jogos Sensoriais** – são aqueles que ajudam a desenvolver e estimular os **sentidos**. Ex: caba-cega, telefone sem fio etc;

<sup>8</sup> TEIXEIRA, Undson Ventura. Educação física e desporto. São Paulo: Saraiva, 1997.



**Jogos de Raciocínio ou intelectuais** – são, como o próprio nome diz, os que desenvolvem o **raciocínio**. Ex: xadrez, palavras cruzadas etc;

**Jogos Motores** - são aqueles que exigem a **participação de todo o corpo**, mas dependem principalmente **dos músculos e da coordenação dos movimentos**. Ex: pique-pega, pique-bandeira etc.

**Henri Wallon**<sup>9</sup> classifica os jogos em:

**Jogos Funcionais ou de exercícios** - a criança **repete gestos**, realiza reações circulares (atividades que causam efeitos e que motivam a criança a novas repetições) de forma **espontânea**. São movimentos muito simples, que provocam efeitos sensitivos nas crianças e estimulam novas realizações;

**Jogos de Ficção ou imitação** - são jogos **simbólicos**, de **faz-de-conta**, de **imaginação**. Neles, a criança assume e exerce papéis, representa situações variadas: brinca de escolinha, casinha, trem, avião, carro, jogo dramático, disfarces, galopa sobre um cabo de vassoura, como se fosse um cavalo etc;

**Jogos de Aquisição** - criança dirige toda a sua atenção para as atividades ou objetos, **observa, imita, pergunta e escuta**. Ela é “toda olhos e ouvidos”, faz um enorme esforço para **compreender as coisas**, os seres, cenas, imagens, narrativas, canções. Ex: o manusear de um livro de figuras; a atenção em frente a um aparelho;

**Jogos de Construção ou produção** - é constituída por jogos que permitem à criança utilizar a sua **criatividade** e raciocínio estratégico para **construir, modelar, recortar, transformar, combinar, criar** coisas e objetos. Ex: bordado, costura, criação de animais, jardinagem, desenho etc.

**Jean Chateau**<sup>10</sup> por sua vez cita diversas classificações, vejamos algumas:

**Jogos Hedonísticos** - são jogos em que a criança busca o **prazer na sua execução**, por exemplo, provocar um ruído, um movimento em busca dessa sensação. Ex: provocar sons vocais ou uma sensação tátil por puro prazer;

**Jogos com o novo** - são atividades de natureza tipicamente humana; a criança **explora e manipula** o seu corpo e o corpo dos outros, realiza jogos de exploração com elementos da natureza e objetos. Ex: brincar na caixa de areia, com animais e com objetos variados;

---

<sup>9</sup> WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Rio de Janeiro: Editorial Andes [s.d.].

<sup>10</sup> CHATEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987. 139p.



**Jogos de destruição** - são aqueles em que a criança é atraída pelo **prazer de destruir** algo. É um recurso utilizado pela criança para **revidar, vingar-se** de uma situação ou de um comportamento que a desagradou. Ex: atrapalhar brincadeiras, desmanchar construções de outras crianças, destruir objetos.

Vamos dar uma passada por outras classificações:

**Jogos de regras** - requer a existência de um **conjunto de regulamentos impostos** pelo grupo, sendo que o descumprimento dessas regras, em geral, é penalizado. Há competição entre os indivíduos e existência de parceiros, o que torna o jogo de caráter social;

**Jogos Psíquicos ou De Representação** - são os jogos que promovem o desenvolvimento da **capacidade de expressão** através da **linguagem corporal**. Desenvolve a inteligência, a imaginação, o diálogo para, em colaboração com os demais participantes, buscar alternativas que procuram encontrar para o objetivo do jogo. A proposta deste jogo é desenvolver a imaginação sem competições. Ex: "Estátua", "não pode rir" etc;

**Jogos Recreativos** - têm por objetivo **recrear ou distrair** através de atividades de integração que também desenvolvam os conteúdos de formação cognitiva, motora e de lazer. Possuem integração com meio ambiente e a socialização;

**Jogos Pré-Desportivos ou desportivos** - fazem parte de uma **preparação para o esporte**, utiliza-se de ferramentas similares e **simulam partes dos desportos**. Possibilita conhecer regras básicas da modalidade. Ex: "Queimado", "peteca" etc;



(INSTITUTO AOCP - UFOB - 2018)

Sobre as características dos jogos sensoriais e jogos motores, julgue o item a seguir.

Jogos sensoriais são aqueles que exigem a participação de todo o corpo, mas dependem principalmente dos músculos.

Comentário:

Jogos sensoriais são aqueles que ajudam a desenvolver e estimular os sentidos. Os que exigem a participação de todo o corpo são os jogos motores. Dessa forma, a assertiva está **incorreta**.

(INSTITUTO AOCP - UFOB - 2018)

Sobre as características dos jogos sensoriais e jogos motores, julgue o item a seguir.



Os jogos motores desenvolvem o raciocínio e utilizam os aparelhos maças, arcos e tamboretas na sua execução.

#### Comentário:

Questão da mesma prova. Jogos motores são aqueles que exigem a participação de todo o corpo, mas dependem principalmente dos músculos e da coordenação dos movimentos. Os jogos de raciocínio o próprio nome já diz, desenvolvem o raciocínio, o intelecto. Sendo assim, a afirmação está **incorreta**.

### 3.4 – Jogos cooperativos e jogos competitivos

Pessoal, essas duas classificações de jogos serão abordadas à parte, pois, sem sombra de dúvidas, são as que mais caem em provas de concursos, sobretudo os desenlaces dos jogos cooperativos.

Os jogos e esportes **competitivos** estão presentes no dia a dia de todos, de modo que **não devem ser excluídos** totalmente das aulas de educação física nas escolas, até porque também extraímos bons **aprendizados**. Quem não gosta de futebol? E quem não tira sarro dos colegas quando seu time perde?

O que não podemos é causar um estresse no nosso aluno por conta da promoção exacerbada de competição. Quando os pais ou professores pressionam demasiadamente nas atividades relacionadas às competições, um dos aspectos desagradáveis é justamente o **estresse** causado.

Podemos perceber que aprender a perder faz parte da educação do ser humano. Em contrapartida, nos jogos **cooperativos**, a ênfase principal é na **superação** de desafios e não derrotar o adversário.

A autora **Darido**<sup>11</sup> assevera que:

Os jogos cooperativos constituem numa proposta diferente de todas as outras por valorizar a cooperação em detrimento da competição.

Nos esportes **competitivos** fica claro que os participantes têm **objetivos diferentes** entre si, uma vez que um precisa ganhar para o outro perder.

Quando estudamos a história da educação física, vemos que ela se pautou em diversos conflitos políticos e sociais, tivemos, ao longo do tempo, movimentos de exclusão ou de promoção

---

<sup>11</sup> DARIDO, S. C. Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. Perspectivas em Educação Física Escolar, 2001



da competitividade para seleção daqueles que fossem os melhores. Por conseguinte, o surgimento da concepção popular de educação física trouxe **novas formas de aplicações pedagógicas** aos jogos e aos esportes, surgindo, com isso, atividades que buscam a **integração social**, a **inclusão**, a **parceria** em detrimento da competitividade. São os jogos e esportes cooperativos.

**Barreto** define os jogos cooperativos:

São dinâmicas de grupo que têm por objetivo, em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, isto é, mostrar que a cooperação é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, na exata medida em que os jogos são, eles próprios, experiências cooperativas.

Esses jogos e esportes cooperativos trazem uma **nova visão**, passam a tratar os participantes como **parceiros**, companheiros e não mais simplesmente adversários. Não há necessariamente um vencedor. Os alunos passam a tomar **decisões em conjunto** tornando o jogo cooperativo um verdadeiro **trabalho em equipe**.

Também podemos diferenciar os esportes "comuns" e os esportes e jogos cooperativos. Essa diferença está na ideia de que estes carecem de regras oficiais. São atividades simples e muitas vezes surgem "do nada". Basta que sua essência seja de inclusão e participação de todos.

Ainda que tragam características dos esportes consagrados, é muito comum que se façam adaptações e tornem o jogo mais acessível mesmo àqueles que não tenham tanta habilidade.

Por isso, os **jogos cooperativos**, em geral, são **simples** de jogar justamente para permitir que todos, mesmo os menos habilidosos, possam participar juntamente com os mais hábeis. Quando se joga cooperativamente, todos são responsáveis por contribuir com o resultado do jogo e assim todos se sentem participantes da vitória.

Inclusive, é interessante, no que diz respeito à **premiação nos jogos cooperativos**, que o professor **conceda o prêmio a todos aqueles que deles participaram**.

**Barreto apud Soler** nos apresentam cinco **princípios fundamentais** dos jogos cooperativos, que são a **inclusão**, **coletividade**, **Igualdade**, **desenvolvimento** e **processualidade**. Vejamos os ensinamentos dos referidos autores:

**Inclusão** é um conjunto de meios e ações que combatem a exclusão aos benefícios da vida em sociedade, provocada pela falta de classe social, origem geográfica, educação, idade, existência de deficiência ou preconceitos raciais. Ou, seja inclusão é oferecer a mais necessitada oportunidade de acesso a bens e serviços, dentro de um sistema que beneficie a todos.



**Coletividade** é baseada nas conquistas e ganhos quando o feito é coletivamente.

**Igualdade de direito e deveres**, responsabilidade de todos pela decisão e gestão, como a repartição dos benefícios promovida pela atividade cooperativa.

**Desenvolvimento**: o aprimoramento do ser humano enquanto sujeito social.

**Processualidade**: Cooperação privilegia os meios, cada passo é dado levando-se em conta os anteriores.

Aproveitando que estamos falando do autor, ele também considera os jogos cooperativos como **infinito e sem regras**.

Podemos citar como exemplo de esportes cooperativos, o frescobol, aquele esporte que costumamos jogar na praia. Cada um segura uma raquete e precisamos tocar a bola um para o outro sem deixar cair. Se a bola cai, perdem os dois.

Outro exemplo é a famosa altinha na qual tampouco podemos deixar cair uma bola, porém nesse caso é uma bola de futebol e tocamos com os pés, cabeça, ombros etc.

Dessa forma, enquanto o mundo sempre foi baseado na competição seja entre nações ou empresas e até pessoas, a ideia da cooperação traz, como já adiantamos, uma nova visão de mundo, algo que já podemos perceber nos dias de hoje como novas e interessantes parcerias deixando a competitividade exclusiva de lado e propondo ideias de convivência mais harmoniosas onde todos possam ganhar.

Antes de vermos algumas questões, vale acrescentar que **SOLER** afirma que o **Jogos Cooperativos** permitem a **libertação** da **competição, eliminação, para criar**, e da **agressão física**. Essas características libertadoras são coerentes com o trabalho em grupo. Vamos trazer um pequeno detalhamento:

- Libertam da **competição**: participação de todos para uma meta em comum.
- Libertam da **eliminação**: buscam a integração de todos.
- Libertam **para criar**: as regras são flexíveis e, todos podem contribuir para mudar o jogo.
- Libertam **da agressão física**: todos trabalham juntos, então não podem brigar.



(IBADE - PREFEITURA DE CUJUBIM/RO - 2018)

De acordo com Silva e Júnior (2017), identifique as afirmações que caracterizam Jogos Cooperativos com (I) e jogos competitivos com (II).

- ( ) Divertido para todos.
- ( ) Cria pontes entre as pessoas.
- ( ) Estimula a desconfiança e o egoísmo.
- ( ) Todos envolvem-se de acordo com as habilidades.
- ( ) Poucos são bem sucedidos.
- ( ) Todos sentem-se ganhadores.

Logo, a sequência correta, lida de cima para baixo, é a seguinte:

- a) I, II, II, I, I e II.
- b) I, II, I, I, II e I.
- c) II, I, I, II, II e I.
- d) II, II, I, II, II, e I.
- e) I, I, II, I, II e I.

**Comentário:**

Independentemente do nível de habilidade, nos jogos cooperativos todos se divertem. Além disso, justamente por não haver vencedores nem perdedores e os jogos cooperativos serem pautados na inclusão e altruísmo, podemos afirmar que são eles que criam pontes entre as pessoas. Só com isso já podemos marcar o gabarito. A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

(FUNRIO - PREFEITURA MUNICIPAL DE ALTA FLORESTA - 2019)

Nos jogos cooperativos o interesse se volta para participação, eliminado a pressão de ganhar ou perder, daí, libertam da:

- a) Agressão física.
- b) Valorização.
- c) Eliminação.
- d) Competição.
- e) Criatividade.

**Comentário:**

Vimos a dicotomia que há entre jogos competitivos e cooperativos. Nos cooperativos não há a busca pela competição. Por isso, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

(VUNESP - Prefeitura de Guararapes - 2018)

Segundo Soler (2006), o jogo cooperativo é considerado



- a) infinito e sem regras fixas.
- b) infinito e com regras fixas.
- c) infinito e favorece a exclusão.
- d) finito e valoriza o desempenho individual.
- e) finito e permite que os aptos liderem os jogos.

#### Comentário:

Conforme apontamos, o autor considera o jogo cooperativo infinito e sem regras fixas. A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

**Terry Orlick**<sup>12</sup> ainda divide os jogos cooperativos em categorias. Vejamos:

#### ➤ Jogos **cooperativos sem perdedores**

São os jogos **efetivamente cooperativos**. Os jogadores devem superar um desafio prazeroso e comum a todos. Nesta categoria, todos os participantes fazem parte de um **mesmo time** e o **resultado é compartilhado**. Muitas vezes, são jogos nos quais simplesmente não existe competição, ou seja, não há vencedores nem perdedores.

O autor cita como exemplo uma “dança das cadeiras adaptada” na qual se retiram as cadeiras, mas permanecem todas as crianças. Desse modo as crianças precisam se ajustar nas cadeiras que restaram.

#### ➤ Jogos **cooperativos de resultado coletivo**

Nesta categoria, já é possível a existência de duas ou mais equipes, porém **sem que joguem uma contra a outra**, pois os **objetivos e resultados são comuns**, favorecendo a cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes.

O autor exemplifica com um jogo no qual duas equipes, uma de cada lado do “campo”, precisam passar uma bola de um lado para o outro sem deixá-la cair. Cada sucesso contabiliza ponto para todos e se a bola cai, recomeça a contagem.

#### ➤ Jogos **semi-cooperativos**

Aqui, uma equipe joga contra a outra, mas a **importância do resultado é diminuída**. A ênfase passa a ser o envolvimento ativo no jogo e a diversão que ele proporciona. Podem ser usados

---

<sup>12</sup> Vencendo a competição - Terry Orlick - Círculo do livro - 1989



jogos tradicionais **sem contagem de pontos ou placar**. Existem diversas estratégias que se pode utilizar. Vejamos:

- **Todos jogam**: todos que querem jogar e recebem o mesmo tempo de jogo;
- **Todos tocam/Todos passam**: a bola deve passar por todos os jogadores do time, para que seja validado o ponto;
- **Todos marcam ponto**: para que um time vença, é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto;
- **Todas as posições**: todos os jogadores passam pelas diferentes posições no jogo;
- **Passé misto**: a bola deve ser passada, alternadamente, entre homens e mulheres;
- **Resultado misto**: Os pontos devem ser conquistados alternadamente por homens e por mulheres.

➤ Jogos **cooperativos de inversão**

Neste caso, os jogadores são **trocados de equipe** ao longo do jogo. Por isso, passam a se preocupar menos com o resultado em si, pois não faz diferença qual time ganhará, uma vez que praticamente todos jogarão em diferentes times.

Em tese, todos fazem parte de uma e **única grande equipe**. Também podemos usar, aqui, diferentes tipos de inversão.

**Tipos de Inversão:**

- **Rodízio**: os jogadores mudam de equipe de acordo com algumas situações pré-estabelecidas. Exemplo: depois de sacar, passa para o outro time.
- **Inversão do goleador**: o jogador que marca o ponto muda para o outro time sem que haja permuta entre jogadores;
- **Inversão de placar**: o ponto conquistado é contabilizado pelo outro time;
- **Inversão total**: é uma combinação das duas inversões anteriores. Tanto o jogador que fez o ponto como o ponto conquistado passam para o outro time.



(CRESCER - PREF CONCEIÇÃO DO CANINDÉ - 2017)

Foi proposta para uma turma a seguinte atividade: dança das cadeiras cooperativas. Funciona como a tradicional dança das cadeiras, contudo as cadeiras são retiradas e as pessoas ficam. Essa atividade pertence a qual categoria de jogos cooperativos?

- a) Jogos cooperativos sem perdedores.
- b) Jogos cooperativos de resultado coletivo.
- c) Jogos semi-cooperativos.
- d) Jogos cooperativos de inversão.

**Comentário:**

Se as pessoas não são retiradas do jogo, trata-se de um jogo efetivamente cooperativo no qual não há vencedores ou perdedores. Sendo assim, a **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

## ESPORTE

### 1 - Introdução

A definição de esportes nós já tratamos lá atrás. A grande questão agora é entender os diversos vieses que eles podem apresentar. Isso porque, como **prática social**, o esporte **institucionaliza temas lúdicos da cultura corporal**, mas, apesar disso, podem ser tratados de forma a se afastarem de uma prática educativa.

É muito fácil entender isso. Se paramos pra pensar, associamos, diuturnamente, o esporte a alto rendimento, performance. Que é justamente aquilo que pode nos levar na contramão de um processo educacional inclusivo. Será que é o esporte altamente competitivo que devemos introduzir nas escolas?

O **coletivo de autores** vai além, e reforça a possibilidade de controle social:

Por essa razão, pode ser considerado uma forma de controle social, pela adaptação do praticante aos valores e normas dominantes defendidos para a "funcionalidade" e desenvolvimento da sociedade.

Agora, se a ideia é alocar o esporte dentro da cultura corporal, passa a ser importante esse questionamento de atribuir o ensino focado em competição e vitória e passar a buscar condições para adaptação à realidade social e cultural daquele que o pratica.



Um dos lugares que temos essa verdadeira missão é a escola, onde devemos possibilitar a prevalência do coletivo, da solidariedade, do companheirismo. Sem isso, até mesmo o direito à prática pode ser cerceado, já que nem todos nascem predispostos a habilidades esportivas.

Nosso coletivo de autores fala em desmistificação do esporte, fazendo com que os alunos possam criticá-lo dentro de um determinado contexto socioeconômico-político-cultural. E explicam:

O programa deve abarcar desde os jogos que possuem regras implícitas até aqueles institucionalizados por regras específicas, sendo necessário que o seu ensino não se esgote nos gestos técnicos.

Colocar um limite para o ensino dos gestos técnicos, contudo, não significa retirá-los das aulas de Educação Física na escola, pois acredita-se que, para dizer que o aluno possui "conhecimento" de determinados jogos que foram esportivizados, não é suficiente que ele domine os seus, gestos técnicos.

Sendo assim, entendo oportuno aprendermos sobre as manifestações esportivas, que justamente mostram essas várias formas que podemos aderir ao esporte.

## 2 - Manifestações Esportivas

Antes de entrarmos nas manifestações propriamente ditas precisamos entender um pouco como foi o processo para o surgimento delas no Brasil.

Acontece que lá pela década de 60, conforme estudamos em aula sobre história, concepções e tendências da educação física, vivíamos uma busca pela formação de atletas, ou seja, a ideia era muito mais focada no esporte para o rendimento.

Dando um salto no tempo, chegamos à constituição de 1988 que, como já vimos, estabelece o esporte como verdadeiro direito.

Acontece que essa seara esportiva voltada para o rendimento foi modificada quando da lei Zico que trazia novos ditames sobre o desporto no Brasil.

A Lei Zico, alguns anos depois, veio tentar evidenciar que o Esporte, no Brasil, não era somente rendimento e tinha outras perspectivas.

Posteriormente, em 1998 foi editada a **lei Pelé** e é dela que, atualmente, extrairemos os dizeres sobre as manifestações esportivas. Vejamos:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes **manifestações**:



I - desporto **educacional**, praticado nos **sistemas de ensino** e em **formas assistemáticas** de educação, **evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade** de seus praticantes, com a **finalidade** de alcançar o desenvolvimento **integral** do indivíduo e a sua formação para o exercício da **cidadania** e a **prática do lazer**;

II - desporto de **participação**, de modo **voluntário**, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a **finalidade** de contribuir para a **integração** dos praticantes na **plenitude** da vida social, na promoção da **saúde e educação** e na preservação do **meio ambiente**;

III - desporto de **rendimento**, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter **resultados e integrar** pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de **formação**, caracterizado pelo **fomento** e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam **competência técnica** na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o **aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo** da prática desportiva em termos **recreativos, competitivos ou de alta competição**. (Incluído pela Lei nº 13.155, de 2015)

Esse texto legal basta para respondermos uma série de questões de prova cuja cobrança se dá com o foco na literalidade, porém como nossa proposta é não deixar "ponta solta" teremos que aprofundar e muito nessa questão das manifestações a fim de abarcarmos conhecimento necessário para perguntas mais elaboradas.

A fonte que iremos usar para essa proposta é os **Estudos Brasileiros sobre o Esporte**.

Nessa fonte à qual me referi, há uma divisão bem similar à exposta na norma, porém com algumas nuances que veremos a seguir:

O **desporto educacional**, no caso chamado de **Esporte-educação**, pode ser subdividido em duas searas, quais sejam: O **esporte educacional** e o **esporte escolar**.

Que a intenção dessa manifestação, como um todo, é, ordinariamente, a busca pela **cidadania** está pacificado.

A questão aqui é que podemos trabalhá-la de formas diferentes.

O **esporte educacional** é oferecido **dentro e fora da escola** e possui **princípios** como: **inclusão, participação, cooperação, co-educação, co-responsabilidade, respeito às regras e aos colegas, regionalismo, emancipação e totalidade**.



Já o **esporte escolar** se estabelece quando há determinado **talento** para o esporte, por isso seus **princípios** são o **desenvolvimento esportivo** e do **espírito esportivo**. Neste caso seria o esporte **competitivo** propriamente dito, compreendendo, por exemplo, **competições entre escolas**.

Muito importante não perder de vista que, ainda que o esporte escolar vise à competição, os valores pactuados nesse exercício pedagógico não se afastam da formação cidadã dos indivíduos. Havemos de lembrar que estas classificações advêm do gênero: Desporto Educacional.

O **desporto de participação**, que vimos na lei, podemos comparar com a manifestação chamada: **Esporte-Lazer**.

Apesar desse nome, o foco também se dá na promoção da **saúde**.

Atentemos para o fato de o Esporte-lazer também possuir como característica a **espontaneidade** para sua prática, trazendo ludicidade ao desporto buscando bem-estar.

Seus **princípios** são: **participação, prazer, inclusão e desenvolvimento esportivo**.

Por sua vez, o **desporto de rendimento** ou Esporte de **rendimento** ou de **competição** ou ainda **esporte performance** já nos traz, de fato, a ideia da **competitividade**. Mas o detalhe ainda maior é o fato de aqui haver o respeito aos **regulamentos globais**.

Ou seja, o futebol jogado aqui é o mesmo que em qualquer lugar do mundo segundo as mesmas **regras** do jogo. Já temos aqui a busca pelos **resultados, títulos e prêmios**.

E os **princípios** são: **superação e desenvolvimento esportivo**.

A última manifestação abordada na norma não possui correspondente nos estudos. Isso porque se trata de uma legislação específica do PROFUT, então não se preocupem.

Chamo a atenção de vocês para o fato de "**desenvolvimento esportivo**" ser basicamente um princípio de **todas as manifestações** do esporte abordadas.



(MACHADO DE ASSIS - PREFEITURA DEMILTON BRANDÃO - 2018)

Em qual a dimensão social do esporte, estão presentes o prazer lúdico e o bem-estar social do participante, numa relação direta com o lazer e o tempo livre, e, sem obrigações, com diversão e empolgação, há relação entre as pessoas participantes, proporcionando prazer a todos que dele fazem parte?



- a) Esporte de Rendimento
- b) Esporte Participação
- c) Esporte Educação
- d) Esporte Performance

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. Esta aqui nem poderia estar certa, uma vez que se trata da mesma dimensão apontada na letra E. De qualquer modo vimos que o rendimento está associado ao respeito às regras globais e a busca pelo resultado.

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. O esporte participação é espontâneo, ligado ao lúdico e ao prazer. Descrição correta do enunciado.

A **alternativa C** está incorreta, uma vez que o gênero esporte educação se subdivide em esporte educacional e esporte escolar e enquanto no primeiro temos o esporte voltado ao aluno como verdadeiro conteúdo da educação física, no segundo temos a descoberta de talentos e competições entre escolas.

A **alternativa D** está incorreta, pois, conforme vimos, é a mesma manifestação presente na letra A.

**(CEBRASPE/CESPE - IFF - 2018 - ADAPTADA)**

**Julgue a seguinte afirmação como certa ou errada:**

O esporte educacional e o esporte participação promovem a interação social entre os participantes.

**Comentário:**

O esporte educacional possui como princípios a inclusão, participação e cooperação. Já o esporte participação tem como princípios o prazer, a inclusão e o desenvolvimento esportivo. Desse modo, a assertiva está **correta**.

### 3 - BNCC - Unidade Temática Esportes

Meus amigos, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é alvo preciso de estudo de outra aula. Partes relevantes de seus dizeres tratam de conteúdo similar ao que vimos aqui, portanto não me preocupa.

Mas cabe, para nós, neste momento, trazer que a Base Nacional Comum Curricular é um documento de caráter normativo, sendo, portanto, de observância obrigatória para as redes de ensino e suas instituições públicas e privadas, no que tange a elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para o ensino infantil, ensino fundamental e ensino médio no País.

Quando a BNCC trata da Educação Física escolar, ela a divide em unidades temáticas e, dentre elas, destacamos a unidade temática dos Esportes.



A **BNCC** apresenta a unidade da seguinte forma:

Para a estruturação dessa unidade temática, é utilizado um modelo de classificação baseado na lógica interna, tendo como referência os critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação. Esse modelo possibilita a distribuição das modalidades esportivas em categorias, privilegiando as ações motoras intrínsecas, reunindo esportes que apresentam exigências motrizes semelhantes no desenvolvimento de suas práticas.

Além disso, existe determinada classificação que não posso deixar passar por esta aula.

Basicamente o que veremos aqui são classificações, na verdade **categorias de esportes**, que irão agrupá-los de acordo com semelhanças tais como objetivos táticos da ação, desempenho motor ou interação com o adversário. Vejamos:

**Marca:** conjunto de modalidades que se caracterizam por **comparar os resultados** registrados em segundos, metros ou quilos (patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso etc.).

**Precisão:** conjunto de modalidades que se caracterizam por **arremessar/lançar um objeto**, procurando acertar um **alvo específico**, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes casos: bocha, curling, golfe, tiro com arco, tiro esportivo etc.

**Técnico-combinatório:** reúne modalidades nas quais o resultado da ação motora comparado é a qualidade do movimento segundo **padrões técnico-combinatórios** (ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística, saltos ornamentais etc.).

**Rede/quadra dividida ou parede de rebote:** reúne modalidades que se caracterizam por **arremessar, lançar ou rebater** a bola em direção a setores da **quadra adversária** nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, badminton e peteca. Já os esportes de parede incluem pelota basca, raquetebol, squash etc.

**Campo e taco:** categoria que reúne as modalidades que se caracterizam por **rebater a bola** lançada pelo adversário o **mais longe possível**, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases,



enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos (beisebol, críquete, softbol etc.).

**Invasão ou territorial:** conjunto de modalidades que se caracterizam por **comparar** a **capacidade** de uma equipe **introduzir** ou **levar** uma **bola** (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/campo defendida pelos adversários (gol, cesta, touchdown etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc.).

**Combate:** reúne modalidades caracterizadas como disputas nas quais o **oponente** deve ser **subjugado**, com técnicas, táticas estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, esgrima, tae kwon do etc.).



(FUNDEP - PREFEITURA DE LAGOA SANTA - 2019)

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social. Na Base Nacional Comum Curricular a unidade temática Esportes utiliza um modelo de classificação baseado na lógica interna, tendo como referência os critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação.

O Esporte de Invasão ou territorial é definido como o (a)

a) conjunto de modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos.

b) conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe para introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra / campo defendido pelos adversários (gol, cesta, touchdown etc.).

c) conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar / lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que feito pelo adversário).



d) conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos, sendo suas competições categorizadas em individuais e / ou coletivas.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. Neste caso seria a categoria "campo e taco".

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. Está incompleto, mas não está errado!

A **alternativa C** está incorreta, pois se trata da categoria "precisão".

A **alternativa D** está incorreta, a categoria seria "marca".

**(CESPE/CEBRASPE - PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO CRISTÓVÃO/SE - 2019)**

**Acerca de aspectos sócio-históricos da educação física e sua relação crítica com a formação e atuação docente na escola, julgue o item subsecutivo.**

Ao tratar pedagogicamente do esporte como conteúdo de aulas de educação física, o professor procura valorizar práticas que enalteçam ações inclusivas e cooperativas.

**Comentário:**

Essa questão é respondida pela apresentação da unidade temática esportes feita pela própria BNCC, quando destaca a cooperação e a interação. Por isso, a questão está **correta**.

Antes de finalizarmos a parte de esporte, vou ficar muito preocupado se não deixar para vocês aqui os ditames sobre alguns esportes específicos tratados pelo coletivo de autores. Até acho demais, mas melhor prevenir!

Começemos pelo mais famoso dos esportes, o **futebol!**

Segundo nossos autores, para se conhecer o futebol, vale analisarmos diversos aspectos, vejamos:

- O futebol enquanto jogo com suas **normas, regras, e exigências físicas, técnicas e táticas**;
- O futebol enquanto **espetáculo esportivo**;
- O futebol enquanto **processo de trabalho** que se diversifica e gera mercados específicos de atuação profissional;
- O futebol enquanto **jogo popularmente praticado**;
- O futebol enquanto **fenômeno cultural** que inebria milhões e milhões de pessoas em todo o mundo e, em especial, no Brasil.



Não são exatamente as manifestações de esportes que vimos, mas mostram as diferentes visões que podemos abordar quando tratamos do futebol. Daí vem toda aquela questão histórica que dissemos ser relevante. Quando o futebol se popularizou e ganhou espaços em tudo o que é lugar e classe social.

Sendo assim, em se tratando de futebol, o céu é o limite rs. O professor pode demonstrar como que a consagração de um gol une as pessoas, como o futebol se tornou um grande mercado de trabalho, dado o aspecto cultural que o envolve. Pode trabalhar os bastidores do esporte e muito mais.

Portanto, trabalhar futebol na escola é muito mais do que apenas jogar futebol. Isso tem de estar fixo na nossa cabeça!

Vamos para o esporte seguinte, o **Atletismo!**

Começemos pelo texto do coletivo de autores:

O atletismo inclui as práticas do correr, saltar e arremessar/lançar. Essas práticas foram criadas pelo homem. **O seu desenvolvimento e evolução são consequências da elaboração cultural.**

O significado dos seus fundamentos encontra-se na solução que deve ser dada ao problema de maximizar a velocidade (correr), desprender-se da ação da gravidade (saltar) e jogar distante (arremessar/lançar).

Cada fundamento se materializa em "provas" específicas que exprimem o propósito que lhe é atribuído.

#### **Corridas:**

- De resistência.
- De velocidade — com e sem obstáculos.
- De campo — cross-country.
- De aclives-declives (de rua ou pedestrianismo).
- De revezamento.

#### **Saltos:**

- No sentido horizontal: extensão e triplo.



- No sentido vertical: altura e com vara.

**Arremessos:**

- Implemento: peso.

**Lançamentos:**

- Implementos: dardo, disco, martelo.

Eu sei que em aula de regras tratamos de forma diferente, mas aqui é aula de cultura corporal, então quero que leiam da fonte precisa. O que eles fazem, na sequência, é dar ideias de como trabalhar o esporte. Acho demais pra nós.

Passemos ao **Voleibol!** Vamos de texto:

Pode-se dizer que o propósito desse jogo é evitar que a bola caia no próprio campo de jogo, fazendo-a cair no campo do adversário por cima de uma rede.

Significado dos seus fundamentos:

- a) **Saque** = a forma de iniciar a jogada ou "rally".
- b) **Recepção** = ação de receber o saque do adversário.
- c) **Levantamento** = preparação para o ataque.
- d) **Ataque** = passar a bola para o campo contrário dificultando a defesa.
- e) **Bloqueio** = interceptação do ataque do adversário.
- f) **Defesa** = evitar que a bola caia no próprio campo.

Quando entramos com o Voleibol na escola, e isso vale para todos os esportes, devemos respeitar o estágio de desenvolvimento do aluno. Isso significa ensinar os fundamentos e aplicar as regras em momento oportuno.

Sem contar que podemos fazer uso de adaptações para ensinar os fundamentos. Por exemplo, rede mais baixa, bola mais leve e por aí vai. Só para não deixarmos de mencionar a importância do esporte da escola.

Passando para o último dos esportes destacados, vamos ver o que tratam sobre o **Basquetebol:**



Jogo no qual disputa-se uma bola, para atingir um alvo, que é defendido pelo adversário, utilizando-se somente as mãos para manejá-la. Significado dos seus fundamentos:

**Atacar:**

- **Passar** = jogar a bola para o companheiro.
- **Driblar** = progredir com a bola quicando-a.
- **Arremessar** = jogar a bola em direção à cesta.

**Defender:**

- **Dificultar** os passes, os dribles e os arremessos do adversário.

No sentido da aplicação na escola, a lógica é a mesma. As habilidades exigidas podem ser utilizada de diversas formas lúdicas e em diversas adaptações. Como o coletivo de autores dá uma filosofada, vejam este trecho:

"Passar" uma bola implica várias dimensões do sentido que essa atividade pode vir a ter para o aluno. Por exemplo, passar a bola para o companheiro estabelece uma relação na qual materializam-se variados sentimentos, como: vontade de dar ao outro uma coisa; dispor-se a receber de outro uma coisa; negar-se a dar; negar-se a receber; avaliar que é mais fácil passar para o outro do que receber do outro etc.

É necessário que o professor promova a compreensão do que é "equipe", bem como do papel "solidário" que cada um dos seus membros deve ter, estimulando-os para o coletivo desde as primeiras séries. O significado do "passar" uma bola para outro pode ser motivo de jogos a partir da 1ª série evoluindo para o momento em que o aluno se tome consciente da necessidade da técnica e da tática para "passar" e "receber" uma bola com eficiência dentro de um jogo esportivo, como no basquetebol.

Ou seja, aqui não estamos focando nas regras do esporte, mas sim no aspecto pedagógico que eles podem exercer. Até chamam nossa atenção para o fato de que não buscamos especialização precoce, tudo deve ser influenciado pelo, como já dito, estágio de desenvolvimento.



## 4 - Ginástica

A ginástica é mais uma atividade da cultura corporal que é claramente influenciada pela...cultural! Cada vez mais competições esportivas de ginástica ecoavam mundo afora, trazendo atividades como corridas, saltos, lançamentos e lutas.

Sendo mais preciso ainda, era dessa forma que a ginástica era tratada.

Segundo o coletivo de autores a **ginástica**, desde suas origens, é a "**arte de exercitar o corpo nu**". Essa frase remete, segundo Soares, à possibilidade de ser livre, lúdico, prazeroso e despido de práticas direcionadas.

Pela amplitude de modalidades e formas, claramente temos diversas manifestações de ginástica em nosso currículo de várias linhas europeias (lembra do movimento ginástico europeu?)

O bacana da ginástica é que, apesar do pesares, ela prosseguiu até certo ponto, um caminho proveitoso. Quando aplicada aos jogos, temos o desenvolvimento de diversas **capacidades**, além da **força, agilidade, destreza.**

Por outro lado, passamos a enxergar o **aspecto lúdico** que a envolve. Mas nem tudo é legal rs. Justamente por esse papel que restou aos jogos, a escola perdeu um pouco da ginástica. Entendam nas palavras dos nossos autores:

Até hoje, nos programas brasileiros, se evidencia a influência da calistenia e do esportivismo, ginástica artística ou olímpica, o que pode explicar o fato de a ginástica ser cada vez menos praticada nas escolas.

A falta de instalações e aparelhos no estilo "olímpico" desestimula o professor a ensinar ginástica. Quando existem esses meios, sobressai a tendência à "esportivização" que fixa normas de movimento e determina o "sexismo" das provas.

Por outro lado, a capacidade artística individual tida como "inata" acaba gerando a "elitização" da ginástica.

Mas galera, isso não significa o abandono da ginástica, muito pelo contrário, não à toa ela figura entre nossos programas de Educação Física, nosso currículo. A amplitude é enorme. O volume de experiências corporais, sobretudo das crianças, é excepcional.

Mal comparando, se no futebol eu preciso, pelo menos, de algo que simule uma bola ou uma trave, na ginástica eu posso ou não usar algum tipo de aparelho.



O estímulo à criatividade também se faz presente. Muitas das coisas apresentadas na ginástica possui um significado cultural para os praticantes. Quem não se lembra da ginasta Daiane dos Santos e o brasileiro?

**Coletivo de autores** destaca:

Sua prática é necessária na medida em que a tradição histórica do mundo ginástico é uma oferta de ações com significado cultural para os praticantes, onde as novas formas de exercitação em confronto com as tradicionais possibilitam uma prática corporal que permite aos alunos darem sentido próprio às suas exercitações ginásticas.

Sendo assim, há um quê de subjetividade na ginástica. Há liberdade para vivenciar as próprias ações corporais. Além disso, temos a possibilidade de **ações em grupo**, que permitem todo aquele arcabouço de **inclusão, coeducação**, mescla etc. Servindo, portanto, de possibilidade crítica ao sexismo ou modelos socialmente impostos.

Assim como os esportes, a ginástica também possui seus tais **fundamentos**. Vamos ver:

Constituem-se fundamentos da ginástica: "**saltar**", "**equilibrar**", "**rolar/girar**", "**trepar**" e "**balançar/embalar**".

Por serem atividades que traduzem significados de ações historicamente desenvolvidas e culturalmente elaboradas, devem estar presentes em todos os ciclos em níveis crescentes de complexidade.

Podemos explicar esses fundamentos numa forma simplificada que exprime o seu significado:

- **Saltar**: Desprender-se da ação da gravidade, manter-se no ar e cair sem machucar-se.
- **Equilibrar**: Permanecer ou deslocar-se numa superfície limitada, vencendo a ação da gravidade.
- **Rolar/girar**: Dar voltas sobre os eixos do próprio corpo.
- **Trepar**: Subir em suspensão pelos braços, com ou sem ajuda das pernas, em superfícies verticais ou inclinadas.
- **Balançar/embalar**: Impulsionar-se e dar ao corpo um movimento de "vaivém".



E o "modus operandi"? Mesmo esquema de sempre, pela complexidade que pode advir da ginástica, a progressão pedagógica vem novamente como estratégia. A ideia é ir evoluindo à medida que passam as séries.

Começamos com técnicas simples e avançamos nas últimas séries do ensino fundamental, bem como do ensino médio, onde se atinge a forma esportiva, com e sem aparelhos formais.

Gosto de arrematar com texto dos nossos autores:

Tradicionalmente, "saltar" é abordado na ginástica escolar como a sequência de um movimento classificável em três fases: "impulsão-vôo-queda", correspondendo a uma aprendizagem de formas fixas de movimento, que contempla até a parte do pé que deve apoiar-se primeiro na queda.

A consequência para o aluno é ser submetido a exercitações de pequenos movimentos isolados de alguns segmentos do corpo. Por esse motivo, desenvolver um programa de ginástica que provoque no aluno atitudes de "curiosidade", "interesse", "criatividade" e "criticidade" exige necessariamente uma nova abordagem, na qual "saltar" seja um desafio para "descobrir" uma solução ao problema de despenda-nos mantém presos ao chão.

## DANÇA

A **dança** tem a intenção de ser um **meio de comunicação através do corpo**. O problema é que nosso corpo se comunica de diversas maneiras. Por exemplo, gestos, olhares, determinados movimentos. E o que vai definir quando esses gestos representam dança?

Será dança a partir do momento que assumirmos uma **nova postura**, neste caso, mesclaremos esse **caráter expressivo do corpo** a um movimento corporal em forma de "**poesia**". Sendo assim, a dança nada mais é do que uma **manifestação da cultura corporal** orientada por estímulos sonoros.

O **coletivo de autores** explica melhor:

Considera-se a dança uma expressão representativa de diversos aspectos da vida do homem. Pode ser considerada como linguagem social que permite a transmissão de sentimentos, emoções da afetividade vivida nas esferas da religiosidade, do trabalho, dos costumes, hábitos, da saúde, da guerra etc.



Ainda segundo nossos autores, as primeiras danças do homem foram as imitativas, onde os dançarinos simulavam os acontecimentos que desejavam que se tomassem realidade, pois acreditavam que forças desconhecidas estariam impedindo sua realização.

Devemos ressaltar que aqui estamos tratando da dança como conteúdo das aulas de educação física e, por isso, nos desfazemos da ideia da busca pela performance ou até mesmo aprimoramento técnico dessa arte. Lembremos que as aulas de educação física se revestem de caráter inclusivo, portanto pouco importam as habilidades e outras características do aluno, não selecionamos dançarinos, promovemos educação através da dança.

Ainda na metodologia do ensino em Educação Física temos que:

Para o ensino da dança, há que se considerar que o seu aspecto expressivo se confronta, necessariamente, com a formalidade da técnica para sua execução, o que pode vir a esvaziar o aspecto verdadeiramente expressivo.

Nesse sentido, deve-se entender que a dança como arte não é uma transposição da vida, senão sua representação estilizada e simbólica. Mas, como arte, deve encontrar os seus fundamentos na própria vida, concretizando-se numa expressão dela e não numa produção acrobática.

Na dança determinantes as possibilidades expressivas de cada aluno, o que exige habilidades corporais que, necessariamente, se obtêm com o treinamento.

Em certo sentido, esse é o aspecto mais complexo do ensino da dança na escola: a decisão de ensinar gestos e movimentos técnicos, prejudicando a expressão espontânea, ou de imprimir no aluno um determinado pensamento/sentido/intuitivo da dança para favorecer o surgimento da expressão espontânea, abandonando a formação técnica necessária à expressão certa.

Não precisamos nos preocupar em aprofundar para nos tornarmos técnicos da "dança dos famosos", mas devemos saber, para fins de prova, que existem movimentos específicos da dança. Tratemos dos já cobrados em prova:

- **Transferências de peso:** transferir o peso do corpo de um apoio para outro, ex: de um pé para o outro, dos glúteos (sentado) para os pés, etc.
- **Locomoções e deslocamentos:** andadas, corridas, deslizamentos, rolamentos (passando pelas posições e bases de apoio).
- **Giros:** com um pé no chão (piruetas), com dois pés, saltando, com parceiro (danças a dois), etc.



O mais importante é saber que existem uma infinidades de habilidades para executar ou expressar os diferentes tipos de danças. A técnica formal inicialmente não nos importa, até porque se buscamos a expressividade da dança, não podemos nos prender a isso.

É evidente que a técnica também é ensinada, mas sempre aliada ao pensamento abstrato. A dança é uma manifestação que se motiva psicologicamente, ideologicamente e socialmente. É como se a técnica fosse um instrumento necessário ao “jogo” da dança, por isso não dizemos que ela é dispensável.

O relevante é incluir reflexões no ensinar. Cada aluno é único, com “níveis de aspiração, interesses e motivações diferenciados, o que faz com que cada um atribua um sentido pessoal ao jogo, à ginástica, à dança etc., ou seja, pelo sentido e objetivos pessoais, cada aluno pode se satisfazer com uma execução técnica de nível diferente, seja elementar, rudimentar ou de nível médio, ou com a execução de um rigor técnico próximo ao do esporte de alto rendimento.”

Então pode fazer o que quiser? Claro que não! O professor orienta o caminhar dos alunos. Vejam nossos autores:

Nos diferentes níveis do ensino fundamental e médio, o professor irá desenvolver o conhecimento técnico do aluno, sem que isso signifique exigir dele, necessariamente, níveis de execução de alta qualidade técnica.

É claro que, se alguns alunos vierem a se interessar e desenvolver condições para tal, poderão treinar até atingir esses níveis, enquanto outros serão orientados pelo professor dentro das possibilidades individuais, sem negar conhecimentos mais amplos e profundos.

Voltando ao nosso papo, a dança, a meu ver, possui um caráter ilimitado, cada uma com seu símbolo próprio da cultura a que pertencem. Isso gera inúmeras formas de compreensão e interpretação.

A cultura brasileira, e não só na dança, é riquíssima, e podemos aproveitar para resgatar nossas origens e provocar um exercício de identificação do nosso aluno, trazendo o índio, o branco ou o negro.

Voltando à técnica, vimos movimentos específicos da dança, mas nossos autores trazem os fundamentos visando ao desenvolvimento técnico dos alunos e também temas para trabalho de conteúdo expressivo. A saber:

Em relação ao **desenvolvimento técnico**, sugere-se a abordagem dos fundamentos:

a) **Ritmo** = cadência, estruturas rítmicas.



b) **Espaço** = formas, trajetos, volumes, direções, orientações.

c) **Energia** = tensão, relaxamento, explosão.

Em relação ao **conteúdo expressivo**, sugere-se os seguintes temas:

a) As ações da **vida diária**.

b) Os estados **afetivos**.

c) As **sensações** corporais.

d) Os **seres** e **fenômenos** do mundo animal, vegetal e mineral.

e) O mundo do **trabalho**.

f) O mundo da **escola**.

g) Os **problemas sócio-políticos** atuais, sugeridos anteriormente.

## LUTAS

### 1 - Introdução

Nem precisam me perguntar! Assim como não estudamos os esportes para nos tornarmos técnicos da seleção brasileira também não iremos lutar no próximo UFC (eu não duraria 5 segundos). Mas vamos estudar brevemente sobre a capoeira, que se trata, na verdade, de uma verdadeira manifestação cultural e histórica do Brasil.

Fiquem tranquilos, pois veremos apenas o básico para acertarmos as questões de prova.

Preciso que vocês entendam, neste primeiro momento, que existem muitas artes marciais no mundo. E elas diferem em diversos aspectos. Um que eu queria chamar a atenção é a distância entre os combatentes.

Podemos **classificar** as lutas em:

- **Curta** distância (de agarre, de aproximação)
- **Média** distância (com golpe)
- **Longa** distância (com implemento)



Essa classificação é de fácil intuição. Quando a luta requer aproximação (curta distância) há contato físico constante, buscando dominar o oponente. Nesse caso agarramos, puxamos ou derrubamos o adversário. Temos como exemplos o próprio Judô, o Jiu-Jítsu etc.

Já nas lutas de média distância, devemos tocar o adversário desferindo um golpe como soco, chute ou cotovelada. Esses toques geram pontos de acordo com a modalidade. São exemplos a própria Capoeira ou o Boxe.

Por fim, as lutas de longa distância requerem um implemento, um objeto que deve ser manipulado para atingir o oponente. Um exemplo clássico é a esgrima, na qual os competidores fazem uso de uma espécie de espada. Vamos ver como já foi cobrada essa classificação.



(UNIFIL - Prefeitura de Jardim Alegre - 2019)

São lutas de aproximação, exceto:

- a) Judô.
- b) Jiu-jítsu.
- c) Karatê.
- d) Sumo.

**Comentário:** Conforme vimos, o Judô e o Jiu-jítsu são lutas de aproximação. Podemos estender também ao Sumô, aquela luta na qual dois adversários (em geral enormes) se agarram e se empurram para tentar tirar o outro do local da luta. Por fim, temos o Karatê que é uma luta de média distância, portanto a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

Quando estudamos pedagogia do esporte, vemos os princípios metodológicos, ensino e aprendizagem. E é claro que podemos aplicar tudo isso às lutas, também. Damos exemplos de iniciação no esporte com métodos que dividem o esporte em técnicas que podem ser ensinadas de forma separada antes do jogo em si (analítico-sintético). Também vemos o ensino diretamente no esporte como o global-funcional.

Com as lutas não é diferente, uma coisa é você colocar alunos para chutarem uma bola e outra coisa é colocar os alunos para chutarem uns aos outros. Imagina só! rs

Por isso que uma das formas apropriadas de iniciar o trabalho com lutas é utilizar meios similares que simulem técnicas ou golpes que serão usados posteriormente. Várias estratégias podem ser usadas. Vejam, por exemplo, aqueles sacos enormes que os boxeadores treinam.



Outras artes marciais usam bolinhas penduradas em barbantes para o aluno chutar ou socar e se desviar.

Por fim, um outro detalhe é que, mesmo durante a prática efetiva da arte marcial entre aluno, é necessário atentar para a segurança, afinal eles se agarram, se empurram, se derrubam. Logo, durante uma prática no judô, por exemplo, é importante que o companheiro de treino não deixe o adversário cair de qualquer jeito se for possível equilibrá-lo, evitando, assim, possíveis acidentes.

Mesma coisa na Capoeira, os golpes devem ter sua intensidade controlada, sobretudo para iniciantes. Algumas vezes podem ocorrer toques que machucam, portanto, tentar mostrar efetivamente ao companheiro qual golpe será intentado é uma forma de preservar. Sempre tendo em mente que estamos lidando com alunos e não atletas ou lutadores profissionais.

## 2 - Capoeira

Já falamos que a **Capoeira** é verdadeira **manifestação cultural afro-brasileira**. Colocamos no tópico de lutas, mas podemos afirmar que a Capoeira mistura jogo, luta e dança. **Instrumentos musicais** como **Berimbau, Pandeiro e Atabaque** dão a melodia da sua prática. E o movimento básico dessa luta é a famosa **GINGA** (falaremos dela um pouco mais à frente).

A Capoeira está intimamente ligada à **história do Brasil**. A origem remonta à época em que o Brasil ainda era **colônia** de Portugal e havia mão de obra escrava africana por aqui. A Angola era a origem de muitos desses escravos africanos.

A escravidão obviamente era mantida sobre forte violência, se tentassem fugir eram perseguidos. Por isso, desenvolveram formas para se protegerem. Como os senhores de engenho proibiam a prática de lutas, os escravos utilizaram de ritmos e movimentos típicos de danças africanas, fazendo adaptações para a luta que veio a se tornar a Capoeira.

Segundo o **coletivo de autores**:

A capoeira encerra em seus movimentos a luta de emancipação do negro no Brasil escravocrata. Em seu conjunto de gestos, a capoeira expressa, de forma explícita, a "voz" do oprimido na sua relação com o opressor.

Seus gestos, hoje esportivizados e codificados em muitas "escolas" de capoeira, no passado significaram saudade da terra e da liberdade perdida: desejo velado de reconquista da liberdade que tinha como arma apenas o próprio corpo.

Mesmo depois do período da abolição, a mão de obra negra livre encontrou sérios **obstáculos** para integrar-se à economia formal devido aos séculos de tradição escravocrata. Assim, os capoeiristas seguiam vivendo **marginalmente** na sociedade e ilustrando páginas policiais, principalmente no Rio de Janeiro e São Paulo.



Para piorar, a capoeira já foi julgada como uma prática corporal que impedia a modernização do país. Por isso, sua prática foi proibida, pelo Código Penal, no início da República, em 1890. Até 1930 ainda era proibida a capoeira no Brasil, por ser considerada prática de violência, sendo inclusive presos os que insistissem em praticá-la. Daí surge uma figura muito importante para a capoeira no Brasil: **Mestre Bimba!** Foi quem **apresentou a luta** para o presidente Getúlio Vargas que a transformou em esporte nacional brasileiro.

A capoeira possui três estilos:

- **Angola** - O mais antigo. Ritmo musical **lento**, golpes mais **baixos** e muita **malícia**. Tem como seu **propagador** o mestre **Pastinha**.
- **Regional** - **Criado** pelo mestre **Bimba**. Já possui movimentos **rápidos** ao som do Berimbau. Golpes **rápidos e secos** sem acrobacias.
- **Contemporâneo** - O mais praticado na atualidade.



Em 26 de novembro de 2014, a UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura), declarou a roda de capoeira como sendo um patrimônio imaterial da humanidade. De acordo com a organização, a capoeira representa a luta e resistência dos negros brasileiros contra a escravidão durante os períodos colonial e imperial de nossa história.

A capoeira, entendida enquanto Patrimônio Cultural, pode ser vista como um espaço de representação social que evidencia conflitos que ocorrem não apenas na especificidade da cultura corporal como também em outras instâncias da cultura brasileira.



(FGV - Prefeitura de Salvador - 2019)

Assinale a opção que indica o conteúdo que pode propiciar a valorização de traços da cultura corporal brasileira e, ao mesmo tempo, romper com a tradição esportiva como conteúdo da Educação Física escolar.

a) O Judô, já que sua origem oficial consta das terras brasileiras e retrata a cultura oriental que constitui o centro das relações sociais do país.



- b) O kickboxing, tendo em vista sua relação com a formação do povo brasileiro e a possibilidade de retratar dilemas e tensões de nossa sociedade.
- c) O Kung fu, na medida em que a história das sociedades orientais é fonte de inspiração para a Educação Física escolar.
- d) As Artes Marciais Mistas, uma vez que representa uma cultura de paz, traço definidor da formação histórica brasileira.
- e) A capoeira, conteúdo visceralmente atrelado ao histórico da formação brasileira e que permite reflexões atitudinais.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. O judô teve origem no Japão.

A **alternativa B** está incorreta. Não estudamos essa luta, mas tampouco é uma arte marcial brasileira.

A **alternativa C** está incorreta, pois o Kung Fu também não valoriza traços da cultura corporal brasileira.

A **alternativa D** está incorreta. A capoeira é a arte que tem íntima relação com a história e cultura do nosso país.

A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

A **movimentação base** da capoeira se chama **ginga**.

É aquele movimento que sugere uma dança. Consiste num movimento repetitivo de colocar a mão direita para frente e a perna direita para trás, e em seguida fazer o mesmo com o lado esquerdo do corpo, sincronizando o movimento com o ritmo do berimbau.

A partir deste movimento básico, se desferem todos os demais golpes da capoeira.

Essa movimentação requer prática, pois é necessário ritmo e boa coordenação. Por isso, os professores podem usar da criatividade para ensinar a técnica através de atividades lúdicas ou cooperativas. E quais são os golpes desferidos pela Capoeira? São inúmeros, vamos citar alguns:

GOLPES DE ATAQUE	GOLPES DE DEFESA
Martelo	Cocorinha
Benção	Esquivas
Armada	Negativas
Queixada	



Também temos a **acrobacias**, são exemplos:

- **Aú**
- **Compasso**



(NC-UFPR - 2019)

De acordo com José Luiz Cirqueira Falcão (2014), capoeira é “uma manifestação cultural afro-brasileira que se expressa pela combinação de jogo, luta e dança, praticada ao som de instrumentos musicais, como berimbau, pandeiro, atabaque, agogô e reco-reco”. Para jogar capoeira, os praticantes utilizam a movimentação básica – chamada de ginga – e intercalam golpes de ataque e movimentos de defesa. São exemplos que correspondem a essas movimentações de ataque e de defesa, respectivamente:

- a) martelo e cocorinha.
- b) aú e benção.
- c) queixada e armada.
- d) negativa e cabeçada.
- e) rabo-de-arraia e meia-lua.

**Comentário:** Pessoal, existem dezenas de golpes e decorar todos seria inviável, com a lista que colocamos podemos responder as questões de prova.

A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão. Martelo é um golpe de ataque e cocorinha de defesa.

A **alternativa B** está incorreta. Aú é uma acrobacia e benção é golpe de ataque.

A **alternativa C** está incorreta. Queixada e armada são ambos de ataque.

A **alternativa D** está incorreta. Negativa é golpe de defesa e cabeçada é um golpe especial.

A **alternativa E** está incorreta. Rabo de arraia e meia-lua são de ataque.



# RECREAÇÃO, LAZER E CIDADANIA

## 1 - Lazer, Recreação e Atividades Recreativas

### 1.1 - Introdução

Pessoal, para início de conversa precisamos tentar definir **lazer, recreação e atividades recreativas**, porém mais do que isso, precisamos posicioná-los em termos de importância nas nossas vidas e na vida em sociedade.

A **origem** da palavra "lazer", nos remete ao latim e significa "**ser permitido**", e em seu surgimento, estava relacionada à oposição ao trabalho.

Muitas vezes veremos recreação e lazer sendo entendidas como sinônimos, mas podemos nos deparar com questões de prova que as diferenciam, por isso, traçaremos os importantes paralelos, ok? Além disso, podemos acrescentar um conceito de atividade recreativa. Para isso, vou trazer inicialmente um contexto da professora **Gaelzer**:

**Lazer** - "é a **harmonia** individual entre a **atitude**, o **desenvolvimento integral** e a **disponibilidade de si mesmo**. É um **estado mental** ativo associado a uma situação de **liberdade**, de **habilidade** e de **prazer**."

**Recreação** - "uma **experiência** na qual o indivíduo participa **por escolha**, devido ao **prazer** e à **satisfação pessoal** que obtém **diretamente dela**."

**Atividade Recreativa** - "é a **atividade** que **não seja conscientemente executada com o propósito de obter recompensa além da mesma**, proporcionando ao homem um **escape** para as forças físicas, criadoras, e na qual ele participa por **desejo íntimo** e não por compulsão."

Complexa a diferenciação? De fato, a proximidade é enorme.

Para ajudar, compreendam, por agora, que **as atividades recreativas estão dentro da recreação e a recreação, por sua vez, seria uma atividade do lazer**.

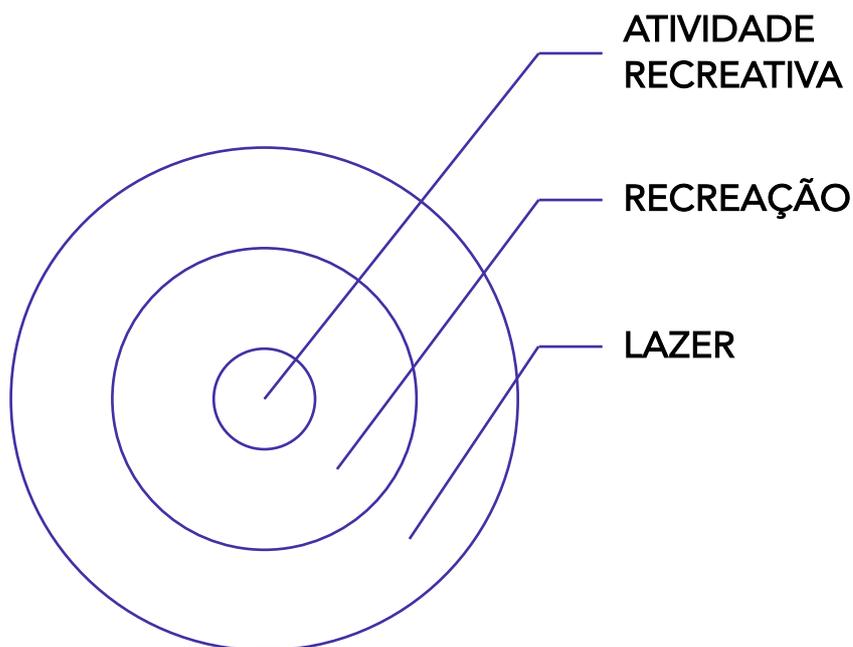
Entendam que a **recreação**, é uma **atividade de desenvolvimento espontâneo e agradável** ao ser humano em seus **momentos não comprometidos** (em seu lazer, por exemplo), objetivando a satisfação das necessidades psicológicas, espirituais e fundamentais de descanso e de entretenimento, já o **lazer** seria algo como um **estado de espírito**, no qual podemos nos utilizar da recreação, ou não. Ficou claro?



Muita atenção, amigos, ao detalhe da **satisfação das necessidades psicológicas e até espirituais que citamos na recreação**. Isso porque a atividade pode ser **física ou mental**. Certo? O importante é o prazer que advém dessas atividades.

As **atividades recreativas** podem ser, ainda, um **estímulo à criatividade**, trazendo benefícios pessoais e interpessoais, liberando a tensão do cotidiano e resgatando valores essenciais.

Para tentar clarear, vejam este esqueminha:



Nós vamos aprofundar no Lazer, mas antes, para arrematar com a **recreação**, vejamos suas **características básicas**:

1 - A recreação deve ser encarada como **um fim em si mesma**, sem que se espere benefícios ou resultados específicos. A pessoa que busca sua recreação nunca terá outro objetivo com sua prática que não apenas o fato de se recrear. Há um **descompromisso** uma **gratuidade**. Não se busca qualquer tipo de retorno.

2 - A recreação deve ser **escolhida livremente e praticada espontaneamente**, segundo os interesses de cada um. Cada pessoa terá oportunidade de opção quanto àquilo que pretenda fazer em função de sua recreação e, se preferir, ainda optar por não tê-la, naquele ou em qualquer outro momento. **Ninguém deve forçar a prática da recreação**, mas sim sugerir, motivar, "ninguém recreia ninguém". Os profissionais de recreação apenas criam circunstâncias propícias para a atividade.

3 - A prática da recreação busca levar o praticante a **estados psicológicos positivos**. A recreação tem **caráter hedonístico**; está sempre ligada ao prazer; recreação busca prazer. Não se



deve propor atividades lúdicas que possam acarretar no praticante sensações indesejadas e negativas.

4 - A recreação deve ser de natureza a propiciar à pessoa o **exercício da criatividade**. Na medida em que se ofereça estimulação, essa criatividade deve ser plenamente desenvolvida. Como não há cobrança, não há nada a perder, daí o surgimento da criatividade, promovendo, ainda, evolução da personalidade.

5 - Nas características de organização da sociedade nos níveis econômicos, sociais, políticos e culturais em geral, a recreação de cada grupo é escolhida de acordo com os **interesses comuns dos participantes**. Pessoas com as mesmas características têm uma tendência natural de se procurarem e se agruparem.

Pessoal, entendam que sempre que falamos em atividades recreativas ou recreação, para fins de prova, estamos dentro do lazer. Por isso que vocês verão, nas próximas linhas, algumas ideias que já vimos nas características acima. O mais importante é identificar o que a banca está pedindo nas questões, sobretudo quando estivermos diante de uma assertiva com lazer e outra com recreação. Seguindo com o lazer...

Podemos dizer que no **lazer** usamos nosso tempo livre em **busca do prazer, diversão, satisfação**, que nada mais são do que elementos do que chamamos de **ludicidade**. Podemos, inclusive, atribuir como **principais características**, a **livre escolha e o prazer**.

Mas não é só isso, o lazer possui uma **"vida própria"**, independentemente de estar atrelado a outra seara da ciência pedagógica.

O que quero dizer com isso é que no próprio lazer há **discussão** em torno do **social, cultural, pedagógico** e, por conseguinte, da **cidadania**. Em outras palavras, esse prazer, divertimento e satisfação também são meios de promover importantes transformações.

O lazer possui, inclusive, **previsão constitucional** como um dos **direitos sociais**. Isso faz sentido porque o lazer é uma necessidade do ser humano que contribui, por exemplo, para sua qualidade de vida, na promoção da saúde e do bem-estar, trata-se, como vimos, de um verdadeiro estado de espírito.

O esqueminha abaixo resume:





Justamente pela previsão constitucional como direito, as políticas públicas, através, por exemplo, de projetos sociais, devem se voltar a atender a sociedade que delas necessitem. O que **não podemos afirmar** é que esses projetos são a **solução para os intempéries sociais**.

É evidente que temos no lazer uma importante arma para oferecer tudo o que vimos anteriormente, porém são necessárias maiores ações dessas políticas públicas para que possamos resolver os problemas que nos são apresentados.

**Marcellino**<sup>13</sup> reforça essa teoria ao afirmar ser o lazer:

Um dos possíveis **canais de atuação no plano cultural**, tendo em vista contribuir para uma nova **ordem moral e intelectual**, favorecedora de **mudanças no plano social**.

O autor acredita num lazer vivenciado em práticas culturais que possibilitem socialização entre as pessoas. Nas palavras dele:

Um tempo privilegiado para a **vivência de valores** que contribuam para mudanças de ordem **moral e cultural**.

E quando trata do lazer como cultura o referido autor complementa:

O lazer é cultura compreendida no seu sentido mais amplo; as pessoas podem praticar ou usufruir do lazer em seu tempo disponível, podendo optar entre as atividades **prática ou contemplativa**.

Isso significa que, através do lazer, a educação física dá oportunidade para o docente abordar os mais diversos conteúdos, permitindo uma reflexão acerca de pontos importantes para

<sup>13</sup> MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer e educação. Campinas, SP: Papyrus, 2007.



viver em sociedade, como por exemplo, a exclusão, a violência, as drogas, e acima de tudo o respeito que todos devem ter uns com os outros. Ou seja, uma **cultura a ser vivenciada no tempo disponível e marcada pela diversidade e pluralidade cultural.**

Além de Marcellino, é evidente que existem outros importantes autores que trazem suas definições de lazer, como já foi questão de prova (veremos ao final da aula), não custa nada trazer. O conceito de lazer e recreação pode ser entendido de diversas formas, cada pesquisador tem sua história de vida baseada em seus valores políticos, éticos e morais. Alguns até já demos uma passada, mas vale a pena repetir. Sendo assim temos:

**Dieckert (1984):**

“um evento que une os benefícios da prática de esportes (propícios à saúde) com a satisfação proporcionada ao indivíduo que o pratica, propondo a socialização do esporte (lazer, esporte para todos)”.

**Gaelzer (1979):**

“a harmonia entre a atitude, o desenvolvimento integral e a disponibilidade de si mesmo. É um estado mental ativo associado a uma situação de liberdade, de habilidade e de prazer”.

**Dumazedier (1976):**

“o lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.”.

**Requixa (1980):**

“sendo uma ocupação não obrigatória, de livre escolha do indivíduo que a vive e cujos valores propiciam condições de recuperação psicossomática e de desenvolvimento pessoal e social”.



(VUNESP - UNIFAI - 2019)

Estudiosos do lazer afirmam que a relação entre políticas de esporte e cidadania é algo volátil já que são orientadas por diferentes matrizes e projetos políticos. Nesse sentido, a literatura crítica registra reflexão sobre projetos sociais voltados para o desenvolvimento da cidadania e implementados por ONGs e organizações do terceiro setor no campo do lazer e do esporte, em que se afirma que programas de esporte/lazer

- a) resolvem graves problemas sociais porque tiram o jovem das ruas e ocupam o seu tempo de forma saudável.
- b) resolvem graves problemas sociais porque são implantados por ídolos da juventude cujo comportamento inspira crianças e jovens.
- c) não dão conta de resolver problemas sociais porque tais soluções requerem ações mais incisivas e amplas de ordem política.
- d) conseguem resolver problemas sociais porque as soluções que implementam não exigem ações de ordem política mais incisivas e amplas.
- e) não dão conta de resolver problemas sociais porque reforçam comportamentos inadequados de crianças e jovens que já se encontram disseminados na sociedade.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. É certo que uma possível intenção é tirar o jovem das ruas, porém não é certo que resolvem os problemas, como vimos, é importante a atuação política ampla para realmente atingir esse objetivo.

A **alternativa B** está incorreta. Também é uma afirmativa real exceto pela parte que afirma resolver os problemas sociais.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Conforme apontamos, as políticas públicas precisam atacar de forma mais ampla os problemas sociais, sendo o lazer uma importante ferramenta, mas que por si só não dá conta de tudo.

A **alternativa D** está incorreta. Ao contrário, né? Ações políticas são a verdadeira solução.

A **alternativa E** está incorreta. Absurdo, certo? O lazer e o esporte promovem incontáveis benefícios sociais. O problema é que sozinhos, esses projetos carecem de alcançar todos aqueles que deles necessitam, sendo importante uma ação política mais ampla e difundida.

(CPCON UEPB - PREFEITURA MUNICIPAL DE PORTO ALEGRE - 2017 - ADAPTADA)

As discussões sobre os conceitos de recreação e lazer têm uma longa trajetória em nosso país como também inúmeras interpretações. Assim sendo, assinale a alternativa CORRETA nos itens abaixo.

- a) O lazer deve ser encarado como um fim em si mesmo, sem que se esperem benefícios ou resultados específicos.
- b) A recreação é a utilização do tempo livre em busca do lúdico.



- c) O lazer é o estado de espírito em que o ser humano se coloca.  
d) A pessoa que busca a recreação sempre buscará diferentes objetivos e nunca apenas só recrear.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. Claro que devemos esperar benefícios e resultados específicos do lazer.

A **alternativa B** está incorreta. O lazer (e não a recreação) pode ser analisado sobre esse prisma de ser a utilização do tempo livre para a busca do lúdico.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Exatamente! O lazer pode ser analisado como um estado de espírito.

A **alternativa D** está incorreta. Apesar de não ser tema da aula, veremos em momento oportuno que recreação poderá ser o próprio objetivo buscado.

(CESPE/CEBRASPE - FUB - 2015)

**Acerca da recreação e do lazer, julgue o item subsequente.**

A palavra recreação denota aquilo que causa prazer, recreio, alegria, diversão e satisfação.

**Comentário:**

Isso aí, galera. A recreação é a experiência a que a pessoa se submete por prazer. A questão está **correta**.

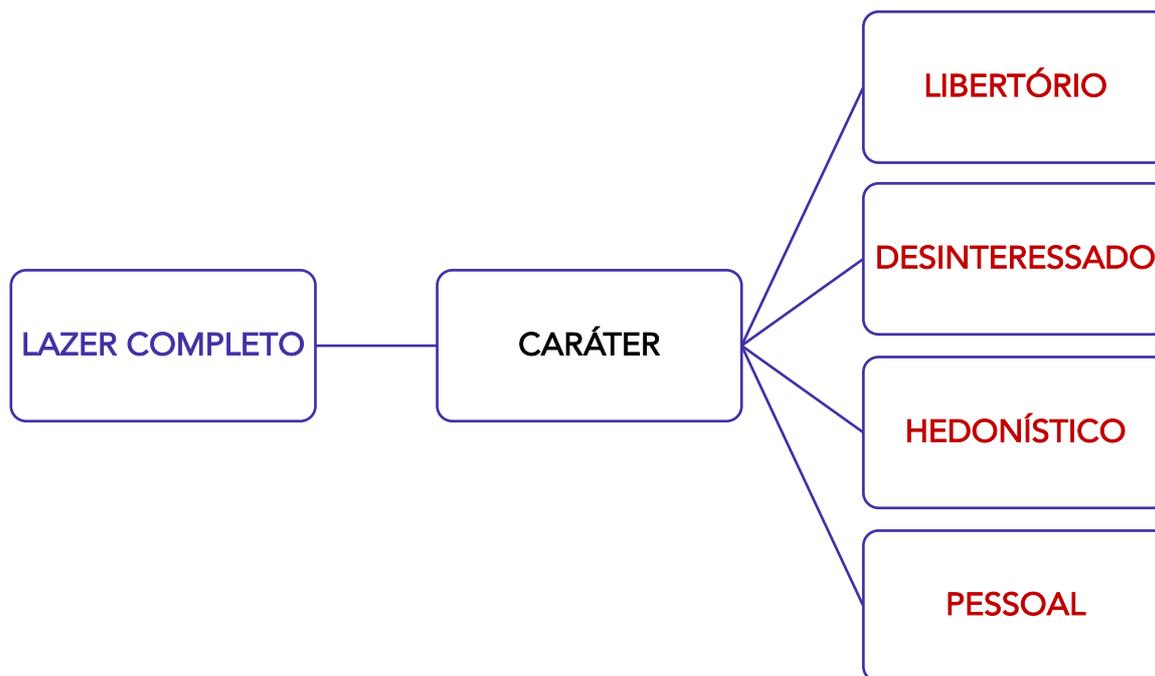
## 1.2 - Caracterização e Valores

Segundo o autor Joffre Dumazedier<sup>14</sup>, o lazer completo possui caráter **liberatório**, de **livre escolha**; caráter **desinteressado**, **sem fim lucrativo**; caráter **hedonístico**, de **satisfação**; caráter **pessoal**, onde as **expectativas superam as necessidades**.



<sup>14</sup> DUMAZÉDIER, Jofre (1976) Lazer e cultura popular- Debates, São Paulo: Perspectiva.





Quando falamos em caráter libertório, nos referimos ao caráter da liberação das obrigações, sejam elas profissionais, familiares etc. Nós, em tese, temos que trabalhar, temos que atender nossa família, enfim, nossas obrigações, esses aspectos do lazer nos traz a livre escolha no nosso “tempo livre”, pois já cumprimos com nossas obrigações.

O caráter desinteressado é como falamos, não há nenhuma outra finalidade, sobretudo lucrativa no lazer, a busca é apenas pela satisfação. Não há compromisso produtivo ou profissional.

Por sua vez, o caráter hedonístico é marcado pela busca do prazer, fazemos algo que realmente nos interessa. Mais uma vez, a busca é pela satisfação, alegria.

Por fim, o caráter pessoal, e nós veremos abaixo, é a busca pela satisfação das necessidades, que poderão trazer os valores que apontaremos como: descanso, divertimento ou até desenvolvimento pessoal.

Ainda em relação ao referido autor, ele aponta alguns **valores** que devem ser associados ao lazer. São eles: O **descanso**, o **divertimento** e o **desenvolvimento** tanto pessoal quanto social.

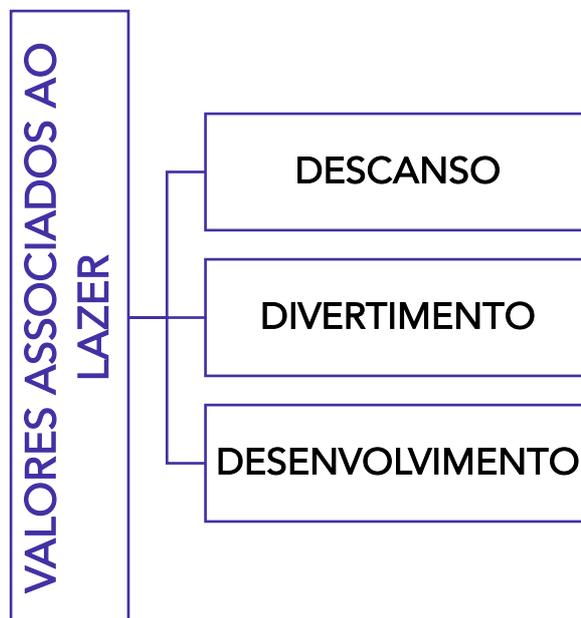


Acredito que pelo nosso papo inicial, vocês já consigam estabelecer relação entre o lazer e esses valores. No nosso tempo livre tudo que queremos é sombra, água fresca e nos divertir, certo?

A questão do desenvolvimento talvez seja a menos palpável de todas, mas conforme apontamos, todo o escopo social e cultural que o lazer proporciona também desemboca nesse importante valor.

O que preciso que esteja claro para você, aluno, é que esse **desenvolvimento pessoal** e social diz respeito ao indivíduo como todo, como um ser **biológico e psicológico**. Sem deixar de chamar a atenção (mais uma vez) para o aspecto social, ou seja, a relação do indivíduo com a sociedade.

Vamos esquematizar esses valores, pois são objeto de prova!



O profissional de educação física deve se utilizar do lazer como **tópico próprio** de suas aulas e, pela repercussão positiva que pode exercer, deve estimular os alunos a **aplicar aquilo que aprenderam na escola, fora dela**. Com amigos, familiares etc.

Em outras palavras, o lazer pode ser aplicado como **prática cotidiana** do aluno, como um dever de casa. Assim como os alunos estudam matemática em sala de aula e a utilizam fora dela (quando fazem uma conta para comprar algum doce ou brinquedo) o lazer também deve ser **"revisado" fora do ambiente escolar**.

É importante reforçarmos o caráter **pedagógico** do lazer.

O autor supracitado (Marcellino) apresenta o ramo pedagógico do lazer em dois aspectos, a **educação PARA o lazer e PELO lazer**. Basicamente, o lazer como **veículo** de educação seria a educação **pelo lazer**; já o lazer como **objeto** de educação seria a educação **para o lazer**. Em outras



palavras, como veículo, o lazer é, em resumo, o instrumento pedagógico em si. Já como objeto, o professor leva conteúdos para que o próprio aluno possa usufruir autonomamente em seus momentos de lazer. Vamos aos ditames do professor:

1 - **OBJETO** - na perspectiva de chamar a atenção para a **importância do lazer** na nossa sociedade e dando **iniciação ao conteúdo cultural específico** (físico-esportivo), mostrando a relação com os demais;

2 - **VEÍCULO** - trabalhando os conteúdos vivenciados pelo lazer, buscando a **superação do conformismo**, pela **crítica e criatividade**;

3 - **CONTEÚDO e FORMA** - no **desenvolvimento das aulas**, buscando incorporar, o máximo possível, o componente lúdico da cultura.

Sei que o aspecto "veículo" ficou pouco claro. Vamos entrar um pouco mais nessa questão do conformismo, crítica e criatividade, tenham atenção, pois cai muito em prova, mas é de fácil entendimento.

Os indivíduos, em relação ao lazer, são classificados, pelo autor, em **níveis de participação**, em: elementar ou **conformista**, médio ou **crítico** e superior ou **criativo**.

Basicamente falando, no nível **elementar ou conformista**, os indivíduos apenas **reproduzem as atividades**, não ocorrendo sua análise ou reflexão. O seja, é uma atuação mais passiva em relação ao proposto.

No nível **médio ou crítico**, o indivíduo **busca informações** que lhe são importantes e a partir delas **faz opção** por determinadas atividades ou experiências.

Já no **superior ou criativo**, ocorre a **criação de possíveis atividades** e de **novas oportunidades**.

Nós traçamos no início da aula uma rota bem clara sobre o lazer e tudo o que envolve sua utilização. A partir do momento que o indivíduo ou os alunos compreendem essas diversas concepções passam a atuar nessa **rota pré-estabelecida**: conformista - crítico - criativo.

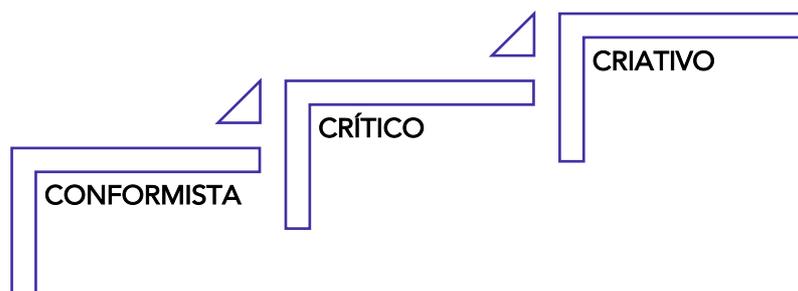
Essa é uma verdadeira meta do professor de educação física quando da utilização do lazer em sua atividade profissional. Identificar em qual nível está seu aluno e promover sua evolução até que seja criativo em relação ao lazer.

Vamos ver a escadinha que resume a ordem desse processo, ela é uma ordem lógico e pré-estabelecida de evolução, de modo que temos que saber. Não se confundam.





ATENÇÃO  
DECORE!



ESTA CAI NA  
PROVA!

(VUNESP - Prefeitura de São José dos Campos - 2015)

O lazer possui uma dimensão que vai além das aulas de Educação Física escolar, mas pode ser abordado nessas aulas com finalidade educativa. Uma das finalidades educativas que justificam o estudo do lazer como conteúdo da Educação Física escolar é

- a) identificar o aluno que tenha uma postura conformista em relação ao lazer existente em sua cultura local e levá-lo a ser crítico e criativo.
- b) identificar o aluno que tenha uma postura crítica em relação ao lazer existente onde mora e levá-lo a aceitar de bom grado o que seu bairro lhe oferece.
- c) levar os alunos a mapearem os equipamentos e programações de lazer existentes no entorno escolar e educá-los para que não os modifiquem.
- d) levar os alunos a pesquisarem as práticas de lazer de seus pais e avós, e a aprenderem a se divertir praticando-as, sem necessidade de compreendê-las.
- e) formar grupos de alunos que exerçam liderança comunitária e respondam integralmente pelas programações de lazer do bairro.

Comentário:



A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão. É a ordem que vimos. Precisamos educar nosso aluno para tirá-lo do conformismo e leva-lo até o nível criativo.

A **alternativa B** está incorreta. Nada disso, a crítica é um bom caminho até chegarmos à criatividade.

A **alternativa C** está incorreta. O aspecto da criatividade é nosso norte maior.

A **alternativa D** está incorreta. Aí é o conformismo né? Devemos buscar a crítica no nosso aluno e leva-lo até a criatividade.

A **alternativa E** está incorreta. Ao contrário, certo? Queremos todos criativos passando pelo nível da crítica.

### 1.3 - Tipos de Lazer

Outra abordagem que vale à pena tratarmos diz respeito a determinados tipos de lazer. Preciso que vocês conheçam 2 deles:

- **Esportivo Participativo e Ambiental**
- **Turístico**

O lazer **Esportivo Participativo e Ambiental** possui um nome bastante sugestivo. Em resumo, a ideia é promover ações voltadas à **promoção da democratização esportiva e da sustentabilidade ambiental**.

Utilizamos propostas educativas para os cidadãos e de acesso a diferentes espaços para todos. Além disso **incentivará a preservação do meio ambiente e o uso de espaços naturais com a menor interferência possível.**

Por sua vez, o lazer **Turístico** se materializa por meio de ações que buscam garantir o **desenvolvimento do turismo** como fonte geradora de recursos financeiros em que **os lucros são revertidos na forma de políticas públicas e turismo cidadão.**

Quando falamos de turismo cidadão, deixamos de tratá-lo apenas como atividade econômica e passamos a abordá-lo como verdadeiro direito ao lazer.





## 2 - Cidadania

Amigos, sempre que abordarmos lazer, não custa nada, mesmo que não esteja expresso no edital, fazer alguns apontamentos sobre cidadania. Ao longo desta aula pudemos visualizar como a educação física se utiliza de diversas ferramentas educacionais que muitas vezes foram tratadas como sem importância no contexto social, cultural ou pedagógico.

Mas o fato é que tanto a utilização do **lazer**, dos **jogos**, das **brincadeiras**, aliados à **ludicidade** são capazes não só de educar como de **transformar** todo o contexto de vida no qual está inserido nosso aluno.

Demos como exemplo a atuação do profissional de educação física no combate a mazelas sociais diversas como violência, drogas etc.

Por isso que hoje podemos chamar a educação física de uma ciência que promove um **bem-estar social** e que se mostra muito relevante para o exercício da **cidadania**. Ou seja, os profissionais de educação física devem formular suas aulas voltadas, também, para a formação do cidadão, contribuindo para um país/mundo mais justo.

Para atingir esse objetivo, os professores devem adotar determinadas **diretrizes**:



## CORPO

- concebido na sua totalidade e a qualidade de vida como requisito para a vivência corporal plena

## LUDICIDADE

- como essência da vivência corporal em que a escolarização é utilizada como tempo de vivência de direitos

## ÉTICA, ESTÉTICA E DEMOCRACIA

- como fundamento do exercício da cidadania, e como princípios norteadores da formação humana



HORA DE  
**PRATICAR!**

### (ADM&TEC - PREFEITURA DE TORITAMA - 2018 - ADAPTADA)

É correto afirmar que a construção de valores, na Educação Física escolar, vincula-se aos conhecimentos originados em discussões e vivências no contexto da tematização das práticas corporais, que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em prol de uma sociedade democrática.

#### Comentário:

Isso mesmo, a educação física atua na promoção de valores que desencadearão no melhor exercício da cidadania, contribuindo para uma sociedade mais justa e democrática. Questão **correta**.

Mas essa cidadania a qual estamos nos referindo, busca o quê exatamente?

Ora, a intenção é **transformar a vida dos alunos** de modo que se entendam **parte de um todo**. Parte da sociedade.

Que possam adotar bons hábitos de vida, que possam, com isso, promover saúde e todas as demais benesses que um cidadão dotado de direitos deve possuir.



## Considerações Finais

Pessoal, chegamos então ao final desta importantíssima aula do nosso curso. Reitero, mais uma vez, a importância de vocês fazerem todas as questões propostas a seguir.

Aguardo vocês na próxima aula, até lá!

Jonathan Roitman

**Instagram:** <https://www.instagram.com/profjonathanroitman>

## QUESTÕES COMENTADAS



1. (CEV-URCA - Prefeitura de Crato/CE - 2021) Para o Coletivo de Autores, são conteúdos temáticos da educação física escolar. Assinale a alternativa correta.

- a) Esporte, jogo, atividades rítmicas e expressivas, capoeira, ginástica.
- b) Esporte na escola, jogos populares, luta, ginástica geral.
- c) Esporte, jogo, dança, luta, ginástica.
- d) Esporte educacional, esporte rendimento; esporte lazer.
- e) Conhecimentos sobre o corpo, atividades rítmicas expressivas, jogos e dança.

### Comentário:

Aqui inauguramos nada mais nada menos do que os itens da cultura corporal. São eles o esporte, o jogo, a dança a luta e a ginástica. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

2. (UNIFIL - Prefeitura Municipal de Ângulo/PR - 2020) Contexto social que representa a maneira em que a criança encontra para se expressar, relacionar, aprender e interagir consigo e com o mundo a sua volta, estabelecendo uma relação entre suas experiências e a possibilidade de novas aprendizagens (SOUZA). Este é o conceito de



- a) bibliotecas.
- b) amigadas.
- c) brincadeiras.
- d) brinquedos.

#### Comentário:

Questão bastante introdutória. É através da brincadeira que a criança se expressa, relaciona-se, aprende e interage consigo e com o mundo. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

3. (COTEC - Prefeitura de São Francisco/MG - 2020) Sobre o conteúdo "Jogos e brincadeiras", analise estas três afirmações:

I - Os jogos e as brincadeiras são ações culturais cuja intencionalidade e curiosidade resultam em um processo lúdico, autônomo e criativo. A natureza desse conteúdo não é discriminatória, pois implica o reconhecimento de si e do outro, traz possibilidades de lidar com os limites como desafios, e não como barreiras.

II - Para viabilizar o jogo, é imprescindível que os alunos conheçam suas regras e significados. Dependendo de quem joga, das condições e dos objetivos do jogo, o grupo tem autonomia para transformar suas regras, acrescentando ou excluindo de acordo com a necessidade.

III - É importante não distinguir jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino, uma vez que os jogos e as brincadeiras devem ser entendidos como um meio para se aprender outra coisa; como no jogo dos "10 passes" quando usado para ensinar retenção coletiva da posse de bola.

IV - Importante oportunizar a vivência de jogos e brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, oportunizando o reconhecimento dos seus valores e das formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros.

Estão CORRETAS apenas as afirmações:

- a) I, II, III e IV.
- b) I, III e IV, apenas.
- c) II, III e IV, apenas.
- d) I, II e IV, apenas.



e) I e II, apenas.

### Comentário:

Vamos analisar cada afirmação.

I - **CERTA!** Vimos que a ludicidade, autonomia e criatividade são resultados positivos dos jogos e brincadeiras. E também é verdade essa relação com a não-discriminação. Os jogos e brincadeiras podem pressupor coletividade, sobretudo em jogos cooperativos.

II - **CERTA!** Cai muito em prova essa autonomia de alterar e adaptar regras do jogo. Isso está correto. Mas é evidente que é imprescindível que todos conheçam as regras e as aceitem.

III - **ERRADA!** Os jogos podem ser um fim em si mesmo. Como instrumento pedagógico, de fato!

IV - **CERTA!** Em que pese não frisarmos esse caráter cultura dos jogos, isso é verdade. Sempre aprendemos, na escola, atividades e jogos de culturas específicas relacionadas ao nosso país ou até de fora dele. De modo que, sim, é importante essa experiência.

Sendo assim, temos I, II e IV certas. A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**4. (IBADE - Prefeitura de Vila Velha/ES - 2020) Soler, fala que é difícil entender como as pessoas gastam tanta energia tentando superar o outro e com medo de serem superadas. O mais aconselhável seria unir essas energias em busca de um bem comum. Para escola, a sugestão do autor é trabalhar com os jogos cooperativos. Esta proposta tem várias características libertadoras que são muito coerentes com o trabalho indicado. Soler fala de algumas libertações específicas promovidas pelos jogos cooperativos, que seriam:**

- a) libertação das palenas, da eliminação, dos jogos individuais, para criar e da agressão física.
- b) libertação dos jogos individuais, da eliminação, para criar e da agressão física.
- c) liberdade para competir de forma respeitosa, sabendo valorizar o oponente que perde, eliminando as agressões físicas após disputa entre atletas.
- d) libertação da cooperação, da eliminação, para criar e da disputa entre atletas.
- e) libertação da competição, eliminação, para criar, e da agressão física.

### Comentário:

Conforme vimos na teoria:

- Libertam da **competição**: participação de todos para uma meta em comum.



- Libertam da **eliminação**: buscam a integração de todos.
- Libertam **para criar**: as regras são flexíveis e, todos podem contribuir para mudar o jogo.
- Libertam **da agressão física**: todos trabalham juntos, então não podem brigar.

A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

5. (INSTITUTO AOCP - Prefeitura de Betim/MG - 2020) Preencha a lacuna e assinale a alternativa correta.

Os \_\_\_\_\_ referem-se ao envolvimento e à participação das crianças, mostrando aumento da colaboração, da solidariedade, da interação social, da amizade e do respeito entre elas. Nesses jogos, é possível considerar o outro como um parceiro e não adversário

- a) jogos de competição
- b) jogos de cooperação
- c) jogos de vertigem
- d) jogos aleatórios
- e) jogos de representação

**Comentário:**

Claramente estamos falando de jogos cooperativos. A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

6. (Instituto UniFil - Prefeitura de Cunha Porã/SC - 2020) Uma excelente forma para o professor promover a interação entre seus alunos propondo dinâmicas em grupo, onde cada um pode oferecer o que há de melhor em sua personalidade, sabendo trabalhar em conjunto. Seu objetivo maior é a participação de todos por uma meta em comum.

- a) Jogos competitivos.
- b) Jogos de tabuleiro.
- c) Jogos cooperativos.
- d) Jogos dramáticos.

**Comentário:**



Mais uma vez temos características dos jogos cooperativos. Trabalho em conjunto e meta comum são clássicas. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

7. (FUNDATEC - Prefeitura Municipal de Três Palmeiras/RS - 2020) Sobre as definições das classificações dos jogos cooperativos, segundo Monteiro, analise as categorias abaixo e assinale a alternativa correta.

I. Jogos cooperativos sem perdedores.

II. Jogos semi-cooperativos.

III. Jogos de subversão.

IV. Jogos de inversão.

a) Todas estão corretas.

b) Todas estão incorretas.

c) Apenas I e II estão corretas.

d) Apenas III e IV estão corretas.

e) Apenas I, II e IV estão corretas.

**Comentário:**

CATEGORIAS DE JOGOS COOPERATIVOS			
Sem perdedores	De resultado coletivo	Semi-cooperativos	De inversão

Só lembrar do nosso esqueminha. Jogos cooperativos de subversão não existem. Temos, então, I, II e IV. A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

8. (VUNESP - PREFEITURA MUNICIPAL DE OLÍMPIA - 2019) Kishimoto (2005) afirma que o jogo ou o brinquedo educativo propiciam diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente.



Essa afirmação se refere à sua função

- a) lúdica.
- b) agonística.
- c) informativa.
- d) disciplinadora.
- e) contemporânea.

**Comentário:**

Vamos rever as funções apontadas por **Kishimoto**:



Dessa forma, vemos que se trata da função lúdica. A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

9. (VUNESP - PREFEITURA MUNICIPAL DE VALINHOS - 2019) Vários autores da pedagogia do esporte defendem que o esporte deve proporcionar a construção da cidadania, a inserção da pessoa em uma cultura de lazer e proporcionar prazer. Um aspecto primordial que deve ser garantido durante a prática do esporte para que esses objetivos se concretizem é o aspecto

- a) lúdico.
- b) cognitivo.
- c) competitivo.
- d) capitalista.



e) higienista.

#### Comentário:

Na educação física atual nos utilizamos da ferramenta ludicidade para atingir os objetivos que foram estabelecidos. Por isso, a **alternativa A** é a correta e é o gabarito da questão.

**10. (VUNESP - PREFEITURA MUNICIPAL DE OLÍMPIA - 2019) Os jogos são um dos conteúdos mais utilizados nas aulas de Educação Física, pois favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Segundo Ide (In: Kishimoto, 2005), o uso do jogo na educação de alunos com deficiência mental**

- a) é inadequado porque exige reflexão por parte do aluno.
- b) não é recomendável porque tais alunos não são criativos.
- c) é recomendável porque tais alunos não respeitam regras.
- d) cria um clima de permissividade, que é prejudicial à aprendizagem.
- e) cria um clima de liberdade, que é propício à aprendizagem.

#### Comentário:

Trataremos de inclusão e educação física adaptada em aula futura, mas a questão é útil também agora.

A **alternativa A** está incorreta. Justamente por isso que seria adequado usar da estratégia de jogos para alunos com deficiência mental ou intelectual. Trabalhando o cognitivo.

A **alternativa B** está incorreta. Mais uma característica que buscamos aprimorar com os jogos e, portanto, super recomendado.

A **alternativa C** está incorreta. Os jogos possuem regras, ainda que mais simples. E os alunos, nós veremos, possuem capacidade de respeitar regras.

A **alternativa D** está incorreta. A liberdade que o aluno possui não prejudica o aprendizado, ao contrário, estimula.

A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão. Trata-se da característica da voluntariedade/espontaneidade. O aluno, ao perceber a sensação de liberdade no ato de jogar, encontra um ambiente propício à aprendizagem.



11. (VUNESP - UNIFAI - 2019) Crianças e adolescentes em idade escolar comumente são estimulados a participar de competições. A análise dessa participação mostra que há efeitos positivos e efeitos negativos, como o estresse, por exemplo.

Assinale a alternativa que menciona uma das causas geradoras de estresse associadas à competição no esporte infanto-juvenil.

- a) Complexidade da tarefa menor do que o nível de habilidade do praticante.
- b) Nível de habilidade do praticante maior do que as exigências da competição.
- c) Pressões relacionadas às competições exercidas pelos adultos sobre o praticante.
- d) Baixa expectativa do praticante em relação ao próprio desempenho na competição.
- e) Expectativa realista do praticante em relação ao próprio desempenho na competição.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. Isso seria maravilhoso né? Termos mais habilidade do que a tarefa exige não causaria estresse.

A **alternativa B** está incorreta. Mesma coisa, se a habilidade é alta por que o estresse?

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Essa pressão exacerbada dos adultos sobre os jovens certamente é o fator principal de estresse quando pensamos num jogo ou esporte competitivo.

A **alternativa D** está incorreta. Podemos associar até uma desmotivação ao caso em tela, mas estresse já seria em caso de cobrança de desempenho, seu ou dos seus pais ou professores.

A **alternativa E** está incorreta. Nesse caso nem desapontamento nem desmotivação e muito menos estresse atingiria o jovem.

12. (VUNESP - Prefeitura de Itapevi - 2019) Leia a seguinte descrição de um jogo denominado Futepar.

Em um campo de futebol, duas equipes, compostas por dez jogadores cada, se organizarão em pares, ou seja, formarão cinco duplas em cada equipe e jogarão de mãos dadas. Durante todo o jogo, deverão permanecer com as mãos dadas e, caso as soltem, a equipe será punida com um tiro livre direto cobrado no local onde ocorreu a infração. O gol é aberto (sem goleiro) durante essa cobrança.



Educadores esportivos costumam utilizar essa forma de jogar para estimular, nos jogadores, o desenvolvimento

- a) da força.
- b) do passe.
- c) da criatividade.
- d) da cooperação.
- e) do controle de bola.

**Comentário:**

Percebam que apesar de haver duas equipes, o foco do trabalho é a parceria entre aqueles que estão de mãos dadas. Além disso, a falha de um recai sobre todos. Resta claro o interesse de estimular a cooperação entre os alunos. Sendo assim, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**13. (VUNESP - Prefeitura de Itapevi - 2019) Analise a hipotética situação didática:**

Em uma aula de Educação Física, o professor indica a seguinte atividade aos alunos:

Organizados em um só grande grupo, 25 (vinte e cinco) alunos se colocam atrás da linha de fundo de um dos lados da quadra. O grupo recebe do professor 6 (seis) folhas de jornal. Eles deverão encontrar uma ou mais maneiras de conseguir que todos cheguem à linha de fundo do outro lado da quadra, pisando apenas em cima das 6 (seis) folhas recebidas.

Analisando a atividade proposta, é correto afirmar que ela estimula a

- a) egocentrismo.
- b) competitividade.
- c) rivalidade.
- d) memorização.
- e) cooperação.

**Comentário:**

Vejam como a banca gosta desse tipo de questão na qual você precisa interpretar a atividade e responder o que ela promove ou estimula. Percebam que mais uma vez a atividade requer trabalho



em equipe, união, parceria, inclusão. Todos os ingredientes do jogo cooperativo, que por óbvio, estimula a cooperação. Sendo assim, a **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

14. (VUNESP - Prefeitura de Arujá - 2019) Durante uma aula de Educação Física em que o objetivo era o ensino da modalidade de basquetebol, o professor sugere a atividade descrita a seguir.

A turma foi dividida em duas equipes. O objetivo era marcar pontos na cesta adversária e evitar que a equipe adversária fizesse o mesmo. Foram orientadas a passar a bola para todos os componentes da equipe. Sem isso, não poderiam arremessar a bola à cesta. Cada vez que uma das equipes perdesse a posse de bola e conseguisse recuperá-la, deveria recomeçar os passes para todos os membros da equipe.

Analisando a atividade descrita e considerando as definições de jogos cooperativos mencionados por Brandl Neto e Silva (2015), é correto afirmar que essa atividade se classifica como

- a) cooperativa sem perdedores.
- b) de inversão de placar.
- c) resultado coletivo.
- d) de inversão total.
- e) semi-cooperativa.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Cooperativos sem perdedores são os jogos **efetivamente cooperativos**. Os jogadores devem superar um desafio prazeroso e comum a todos. Nesta categoria, todos os participantes fazem parte de um **mesmo time** e o **resultado é compartilhado**. Muitas vezes, são jogos nos quais simplesmente não existe competição, ou seja, não há vencedores nem perdedores.

A **alternativa B** está incorreta. É um exemplo de jogo de inversão, neste caso cada ponto conquistado é contabilizado pelo outro time.

A **alternativa C** está incorreta. Nesta categoria, já é possível a existência de duas ou mais equipes, porém **sem que joguem uma contra a outra**, pois os **objetivos e resultados são comuns**, favorecendo a cooperação dentro de cada equipe e entre as equipes.

A **alternativa D** está incorreta. Na inversão total inverte-se o goleador e o placar.



A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão. Lembrem que nos jogos semi-cooperativos, uma equipe joga contra a outra, mas a **importância do resultado é diminuída**. A ênfase passa a ser o envolvimento ativo no jogo e a diversão que ele proporciona. Podem ser usados jogos tradicionais **sem contagem de pontos ou placar**. Existem diversas estratégias que se pode utilizar. Vejamos:

- **Todos jogam**: todos que querem jogar e recebem o mesmo tempo de jogo;
- **Todos tocam/Todos passam**: a bola deve passar por todos os jogadores do time, para que seja validado o ponto. É o caso do exemplo da questão.
- **Todos marcam ponto**: para que um time vença, é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto;
- **Todas as posições**: todos os jogadores passam pelas diferentes posições no jogo;
- **Passé misto**: a bola deve ser passada, alternadamente, entre homens e mulheres;
- **Resultado misto**: Os pontos devem ser conquistados alternadamente por homens e por mulheres.

15. (VUNESP - Prefeitura de Cerquilha - 2019) Analise a seguinte atividade:

Ao sinal do professor, os alunos formam duplas e, de mãos dadas, gingham juntos seguindo um ritmo batido pelo professor. A um novo sinal, devem formar trios e realizar os mesmos movimentos. O professor dá sucessivos sinais para formar quartetos, grupos de cinco, seis, até que toda a turma seja apenas um grupo, todos gingham ao mesmo tempo, no mesmo ritmo.

De acordo com o publicado por Soler (2006), essa atividade é um jogo

- a) recreativo para eliminar alunos desatentos.
- b) competitivo para ensinar a ginga da capoeira.
- c) cooperativo para ensinar a ginga da capoeira.
- d) recreativo para detectar talentos para o futebol.
- e) cooperativo para ensinar o arremesso no basquetebol.

**Comentário:**

Mais um exemplo de atividade cooperativa. Neste caso, para o ensino da ginga da capoeira. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.



16. (VUNESP - Prefeitura de Olímpia - 2019) Segundo Brotto (2001), a questão da premiação dos participantes tem sido discutida no âmbito dos jogos cooperativos e, até o momento, é consenso que

- a) medalhas e troféus devem ser conferidos aos vencedores dos festivais desse tipo de jogo.
- b) os professores devem levar a criança a se sentir vencedora e premiada por ter participado dos jogos.
- c) os vencedores desse tipo de jogo devem receber diplomas de honra ao mérito, mas não medalhas e troféus.
- d) aqueles participantes que mais se esforçaram para vencer são os que devem receber premiação.
- e) todos devem ser recompensados, porque as recompensas recebidas motivam as pessoas a obterem novas recompensas.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Conforme vimos, nos jogos cooperativos o interessante é premiar todos para que se sintam vitoriosos.

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. Participar é o mais importante, é a mensagem a ser transmitida.

A **alternativa C** está incorreta. Esse tipo de jogo nem vitorioso tem rs.

A **alternativa D** está incorreta. Devemos premiar todos pela participação.

A **alternativa E** está incorreta. Motivam a se sentirem parte do todo e participar da atividade. O interesse não é na premiação.

17. (VUNESP - Prefeitura de Valinhos - 2019) Pedro, professor de Educação Física, preocupado em contribuir com a formação integral do aluno, em especial com o desenvolvimento de valores e atitudes, optou pela adoção dos jogos cooperativos nas suas aulas, fundamentando essa atividade na obra de Soler (In: Brandl Neto e Silva, 2015), que destaca 5 princípios que norteiam esses jogos: inclusão, coletividade, desenvolvimento humano, processualidade e

- a) equalização de gasto energético.
- b) igualdade de direitos e deveres.
- c) aprendizado da subserviência.



d) primado do egocentrismo.

e) preservação ambiental.

### Comentário:

Nada melhor que revermos nosso esqueminha para memorizarmos:



Ficou fácil! A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

18. (IBFC - PREFEITURA MUNICIPAL DE CONDE/PB - 2019) Para ARENA (2016), a qualidade da brincadeira está relacionada à sua variabilidade e ao prazer das crianças ao realizá-la. Neste contexto, no que diz respeito à importância do brincar para a qualidade de vida da criança, assinale as afirmativas abaixo e dê valores de Verdadeiro (V) e Falso (F).

( ) ajuda a desenvolver as diferentes formas de raciocínio.

( ) possibilita simular situações e antecipar soluções.

( ) impede a criança de se desenvolver corretamente.

( ) promove autoconhecimento ao colocar a criança em contato com suas habilidades e dificuldades.

( ) é a única maneira da criança aprender de maneira significativa.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta de cima para baixo.

a) V, V, V, F, V



b) V, V, F, V, F

c) F, V, V, V, F

d) F, F, V, F, V

#### Comentário:

Como vimos na teoria, a brincadeira promove qualidade de vida. Podemos perceber, com certa facilidade, que a terceira assertiva (impede a criança de se desenvolver corretamente) está falsa, assim como a última assertiva por afirmar ser a brincadeira a única forma de aprendizado. Desse modo, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

19. (IBFC - PREFEITURA MUNICIPAL DE CONDE/PB - 2019) Sabemos que o ato de brincar é pertinente a todo o período da infância, e que os recursos lúdicos podem desenvolver na criança habilidades cognitivas e motoras que estimulam a \_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_ e a \_\_\_\_\_ (ARENA, 2016).

Assinale a alternativa que preencha correta e respectivamente as lacunas.

a) Curiosidade / linguagem / atenção / concentração

b) Compreensão / cultura / alfabetização / concentração

c) Alegria / força / flexibilidade / cultura

d) Sabedoria / alegria / atenção / lateralidade

#### Comentário:

A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão. Conforme vimos, a brincadeira, através dos recursos lúdicos, ajuda a desenvolver a curiosidade, linguagem, atenção e concentração, por exemplo.

A **alternativa B** está incorreta. Podemos usar brincadeiras que até auxiliam na alfabetização, mas não será a ludicidade o caminho para essa conquista.

A **alternativa C** está incorreta. Força e flexibilidade são valências físicas que também podem ser trabalhadas nas brincadeiras, mas percebam que a banca pergunta sobre o aspecto lúdico especificamente.

A **alternativa D** está incorreta. Lateralidade também é uma percepção corporal que pode até ser desenvolvida nas brincadeiras, mas não é fruto direto do aspecto lúdico da atividade.



20. (CONTEMAX - PREFEITURA MUNICIPAL DE LUCENA - 2019) \_\_\_\_\_ exploram aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do texto:

- a) Esportes.
- b) Ginásticas.
- c) Brincadeiras e jogos.
- d) Combates.
- e) Danças e lutas.

**Comentário:**

Vejam que aqui a banca cobrou o exato texto da BNCC quando da definição de jogos e brincadeiras. Logo, a banca resolveu tratar ambos da mesma forma. Por isso, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

21. (FUNRIO - PREFEITURA MUNICIPAL DE ALTA FLORESTA - 2019) A unidade temática da educação física que explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si denomina-se:

- a) Esportes.
- b) Ginásticas.
- c) Brincadeiras e jogos.
- d) Acrobacias.
- e) Ludicidade.

**Comentário:**

Mais uma questão na qual a banca cobrou o exato texto da BNCC para definir jogos e brincadeiras. Percebam que a banca é diferente da questão anterior. Sendo assim, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.



22. (FUNCERN - PREFEITURA MUNICIPAL DE LAJES - 2019) “Enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época. Em certas culturas indígenas, o “brincar” com arcos e flechas não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca. Se, em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Outros aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas várias sociedades, em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. (KISHIMOTO, 1994, p. 108).

23. Sobre o jogo como função social e educativa, é correto supor que essa atividade

- a) gera espaços para se vivenciar situações de exclusões, sendo negativas no âmbito social.
- b) colabora para uma participação vinculada à necessidade de aprender um conteúdo novo e de desenvolver habilidades motoras especializadas.
- c) é um importante instrumento de interação social, pois, por meio deles, a criança aprende sobre si, sobre o outro e sobre o mundo ao seu redor.
- d) favorece a compreensão e o entendimento de que as regras são construídas socialmente e que não se pode modificá-las.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Muito pelo contrário, o jogo nos faz vivenciar situações de inclusão, sendo positivas no âmbito social.

A **alternativa B** está incorreta. Cuidado! Percebam que na definição acima não há vinculação entre o brincar o quê especificamente devemos aprender, tampouco entendemos o brincar como promoção de habilidades motoras especializadas. Brincadeira, como vimos, é uma atividade livre de objetivos, metas. Seus benefícios advêm naturalmente.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Exatamente. Percebam como Kishimoto citou a apreensão de mundo. Vimos também que um dos benefícios da brincadeira é a sociabilidade.

A **alternativa D** está incorreta. Totalmente equivocado. Vimos também que a mutabilidade é característica da brincadeira e dos jogos.

24. (FUNCERN - PREFEITURAS MUNICIPAIS DE APODI/RN E ITAÚ/RN - 2019) Nas aulas de Educação Física, o professor deve estar comprometido com a qualidade da sua prática



pedagógica. Nesse sentido, ele deve reconhecer a importância do jogo como um elemento que tem como proposta oportunizar o desenvolvimento social, cultural, emocional e intelectual dos alunos. Sobre o(s) jogo(s) é correto afirmar que o jogo,

a) oportuniza o desenvolvimento e a manifestação da criatividade das crianças, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É por meio da criatividade que a criança descobre seu próprio eu.

b) pode potencializar a timidez na criança, uma vez que ela necessita comunicar-se com os outros participantes no momento das competições.

c) é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, correspondendo a uma exigência básica do organismo, sendo um conteúdo de importância na educação física escolar, no tocante à recreação.

d) é toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (como indivíduo praticante), materiais específicos, espaços pré-definidos e regras que podem ser para ambiente restrito ou livre. É importante que um jogo tenha adversários interagindo e, como resultado final dessa interação, sempre exista um vencedor e um perdedor. No jogo, o empate não é considerado como resultado.

#### Comentário:

A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão. Isso mesmo. É o autoconhecimento que o jogo promove nas crianças.

A **alternativa B** está incorreta. Ao contrário, o jogo, ao promover a comunicação e participação em conjunto, auxilia no desenvolvimento da sociabilidade da criança.

A **alternativa C** está incorreta. Não é “apenas” um passatempo. É uma metodologia de ensino, uma estratégia pedagógica que promove diversos benefícios.

A **alternativa D** está incorreta. Nada disso. Temos os jogos cooperativos no qual não há vencedores ou perdedores.

25. (FUNCERN - PREFEITURAS MUNICIPAIS DE APODI/RN E ITAÚ/RN - 2019) Na atualidade, pode-se observar diversas discussões sobre as possibilidades de uso dos jogos na Educação Física Escolar. Ele se apresenta como conteúdo a ser ensinado e como estratégia didática de ensino que tende a beneficiar os alunos desde o momento em que iniciam tais atividades, que poderão favorecer numa futura escolha de uma modalidade esportiva. Assim sendo, o ensino do jogo deve ser encarado como uma metodologia de ensino que, por meio das atividades vivenciadas pelos alunos, possibilita diversas experiências importantes e novas aprendizagens aos alunos. O jogo possibilita o resgate da cultura infantil, tornando seu aprendizado uma atividade prazerosa e



eficiente. Estas experiências na iniciação esportiva possibilitam algumas descobertas e adaptações com jogos e brincadeiras já conhecidas, buscando o aprendizado coletivo.

Esse aprendizado está relacionado,

- a) à assimilação dos jogos individuais e coletivos.
- b) à aquisição e apuramento técnico dos jogos.
- c) à aquisição das habilidades básicas e específicas.
- d) ao resgate do entendimento acerca dos jogos.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. A aprendizagem não busca o ensino do jogo em si. Até porque os jogos são adaptados e modificados a todo o tempo. Buscamos, através do jogo, o desenvolvimento de características básicas e específicas do aluno.

A **alternativa B** está incorreta. O jogo sem dúvidas promove o desenvolvimento motor e técnico, mas a questão se refere mais à questão cultural, de descobertas, iniciação etc. Dessa forma seria mais correto pensarmos nas valências mais básicas.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Foi o gabarito da banca. Percebam que no enunciado a banca trouxe toda uma história de contexto da utilização do jogo como método pedagógico indicando que na resposta apontaria o trabalho daquilo que é mais básico e específico no aluno.

A **alternativa D** está incorreta. Mais uma vez não devemos pensar que usamos o jogo para ensinar regras, história etc. O jogo deve ter um fim em si mesmo de desenvolvimento de diversas habilidades nos alunos.

**26. (FUNDATEC- PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVO HORIZONTE/SP - 2019) Em relação aos aspectos lúdicos e o ensino do esporte, analise as seguintes assertivas e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.**

( ) O prazer funcional é o exercício de um certo domínio sobre uma habilidade. Nesse caso, as atividades que compõem os jogos não são meios para outros fins, são fins em si mesmos. Na perspectiva do aprendiz, não se joga para ficar mais inteligente, o interesse que sustenta a relação é repetir algo pelo prazer do exercício, do funcionamento. Essa característica da ludicidade da ação já se manifesta muito cedo na vida do ser humano, como, por exemplo, quando o bebê repete várias vezes o mesmo movimento pelo simples prazer do funcionamento.



( ) O desafio caracteriza-se por uma dificuldade que requeira superação. É quando se depara com a surpresa de não conseguir controlar todo o resultado. O aprendiz avalia aquilo que é necessário fazer, relacionando-o às suas competências e habilidades e à situação ou adversário.

( ) A ludicidade das ações no ensino do esporte pode ser enfatizada se, na construção dos ambientes de aprendizagem, considerarmos o prazer funcional, o enfrentamento e a superação dos desafios, a mobilização de possibilidades e suas significações. Ao realizarem as tarefas do cotidiano, é muito comum ver crianças e adolescentes agregarem elementos lúdicos a essas atividades.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

a) V – V – F.

b) F – F – V.

c) V – V – V.

d) F – F – F.

e) F – V – F.

**Comentário:**

Pessoal, todas as afirmações estão corretas, mas vamos apontar alguns detalhes.

Percebam, na primeira assertiva, que o caráter lúdico se apresenta ao longo de toda nossa vida. Mesmo um bebê que repete gesto, uma criança que joga areia para o alto na praia, um adolescente que tira sarro de um amigo. Tudo é manifestação da ludicidade.

As demais afirmações demonstram aquele viés da ludicidade que temos mais dificuldade de visualizar, quando, por exemplo, tentamos superar algum desafio. Ora, não nos divertimos tentando passar de fase naquele jogo de videogame?

Por isso, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

27. (INSTITUTO MACHADO DE ASSIS - PREFEITURA MUNICIPAL DE JOAQUIM PIRES/PI - 2019) Os jogos \_\_\_\_\_ possuem como características o trabalho coletivo, a decisão conjunta, a união entre os participantes, o trabalho em grupo.

Assinale a alternativa que preenche de forma correta a lacuna acima.

a) antidesportivos



- b) recreativos
- c) de adivinhação
- d) cooperativos

#### Comentário:

Questão bem simples e objetiva que trata do conceito de jogos cooperativos. A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

28. (INSTITUTO MACHADO DE ASSIS - PREFEITURA MUNICIPAL DE JOAQUIM PIRES/PI - 2019) Os \_\_\_\_\_ são aqueles em que sua função é orientar para a prática de determinada modalidade esportiva, trabalhando em seu princípio atividades que desenvolvam habilidades básicas para a prática do esporte.

Assinale a alternativa que preenche de forma correta a lacuna acima.

- a) jogos populares
- b) jogos desportivos
- c) jogos tradicionais
- d) jogos cooperativos.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Os jogos populares basicamente são aqueles que fazem parte da cultura. São criados pelas pessoas ao longo do tempo passando de geração para geração. Em geral são aqueles jogos de rua com regras flexíveis e sem necessidade de recursos específicos.

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. Os jogos desportivos ou pré-desportivos fazem parte de uma preparação para o esporte, utiliza-se de ferramentas similares e simulam partes dos desportos.

A **alternativa C** está incorreta. Jogos cooperativos são aqueles em que há integração, inclusão e a parceria de todos sem preocupação com vencedores.

A **alternativa D** está incorreta. Segundo **Kishimoto**, os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração.



29. (FGV - PREFEITURA MUNICIPAL DE SALVADOR - 2019) Leia o fragmento de texto a seguir. "A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível. [...] Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas." BROUGERE, G. A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação. São Paulo, 1998.

Ante o exposto, no contexto da Educação Física escolar, o trabalho com a cultura lúdica partilhada por alunos da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental pode ser vantajoso, por quê:

- a) distancia o aluno do seu cotidiano lúdico, já que o trabalho com jogos e brincadeira presentes em seu dia a dia não estarão representados durante as aulas.
- b) facilita o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que o aluno entrará em contato apenas com conteúdos esportivos tradicionais, o que distancia seu dia a dia do desenvolvimento pedagógico e curricular.
- c) distancia o aluno do seu cotidiano lúdico, já que o trabalho com jogos e brincadeiras constitui uma perspectiva recreacionista que não merece apreço didático-pedagógico.
- d) facilita o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que a referência cultural partilhada aproxima o cotidiano da aula aos elementos de prazer do aluno.
- e) impossibilita o processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista a ausência dos conteúdos tradicionais no desenvolvimento do aluno.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Na verdade, é o oposto né? Usar de ludicidade nas aulas de educação física aproxima o aluno do seu cotidiano com brincadeiras e jogos os quais ele já utiliza em seu dia a dia.

A **alternativa B** está incorreta. Começou bem, mas erra ao dizer que o contato será apenas com conteúdos esportivos tradicionais. A ludicidade é aplicada justamente para derrubar essa barreira do tradicional e trazer a brincadeira, o prazer para a atividade.

A **alternativa C** está incorreta. Não é o fato de haver diversão e brincadeira que afasta a didática e a pedagogia das aulas de educação física. Ao contrário, podemos dizer que contribui para desenvolvimento de várias áreas da cultura e do corpo.



A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão. Exatamente! O que a criança vive de lúdica em seu cotidiano é representado durante as aulas ao mesmo tempo em que introduzimos outros conteúdos pedagógicos. Isso promove um aprendizado prazeroso para o aluno.

A **alternativa E** está incorreta. Não é verdade! O lúdico permite o ensino e ainda é misturado aos conteúdos tradicionais.

**30. (URI - PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTO ÂNGELO - 2019) Sobre as características do JOGO, considere os seguintes itens e, após, marque a alternativa correta.**

- I. Livre, voluntário, fonte de energia e divertimento.
- II. O jogo não implica perigo.
- III. O prazer do jogo não advém do desafio.
- IV. Opõe-se ao caráter sério da vida (brinca com o real).

- a) Somente os itens I e II estão corretos.
- b) Somente os itens I e III estão corretos.
- c) Somente os itens I e IV estão corretos.
- d) Somente os itens III e IV estão corretos.

#### Comentário:

I - **CERTA!** São características do jogo.

II - **ERRADA!** A banca considerou errada esta afirmação. Parece bobo mesmo é aquela análise de poder se machucar jogando, acidentes etc. Como as respostas só possuem duas afirmações como corretas podemos eliminar esta aqui.

III - **ERRADA!** É uma das formas de sentir prazer, tentar superar o desafio.

IV - **CERTA!** Isso vimos com clareza que o jogo pode ser a fuga do cotidiano, utilizando a ludicidade.

Sendo assim, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

**31. (EXCELÊNCIA SELEÇÕES - PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO NOVO/MG - 2019) O jogo tem poder de integração, ampliando o entender de mundo, existem diversos tipos de jogos. Analise a descrição a seguir: Possuem papel fundamental na vida social, pois auxiliam na criatividade e no raciocínio estratégico. A descrição refere-se a;**

- a) Jogos de ficção.



- b) Jogos de produção.
- c) Jogos de aquisição.
- d) Nenhuma das alternativas.

#### Comentário:

Vamos lembrar esses tipos de jogos da questão.

**Jogos de Construção ou produção** - é constituída por jogos que permitem à criança utilizar a sua **criatividade e raciocínio estratégico para construir**, modelar, recortar, transformar, combinar, criar coisas e objetos. Ex: bordado, costura, criação de animais, jardinagem, desenho etc.

**Jogos de Ficção ou imitação** - são **jogos simbólicos**, de faz-de-conta, de imaginação. Neles, a criança assume e exerce papéis, representa situações variadas: brinca de escolinha, casinha, trem, avião, carro, jogo dramático, disfarces, galopa sobre um cabo de vassoura, como se fosse um cavalo etc;

**Jogos de Aquisição** - criança dirige toda a sua atenção para as atividades ou objetos, **observa, imita, pergunta e escuta**. Ela é "toda olhos e ouvidos", faz um enorme esforço para compreender as coisas, os seres, cenas, imagens, narrativas, canções. Ex: o manusear de um livro de figuras; a atenção em frente a um aparelho;

O tipo de jogo que auxilia na criatividade e raciocínio estratégico é o de construção ou produção. Por isso, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

**32. (EXCELÊNCIA SELEÇÕES - PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO NOVO/MG - 2019) Esses jogos favorecem o aumento da cooperação do grupo, e oferece as mesmas oportunidades de jogar para todas as pessoas do time, mesmo um com menor habilidade, pois existem regras para facilitar a participação desses. A respeito da informação acima assinale a alternativa CORRETA:**

- a) Jogos de inversão.
- b) Jogos cooperativos de resultado coletivo.
- c) Jogos semi-cooperativos.
- d) Nenhuma das alternativas.

#### Comentário:



São os jogos semi-cooperativos que se utilizam de diversas estratégias para forçar a participação de todos. Ainda existe certa competição, mas a importância do resultado é diminuída. Vamos lembrar essas estratégias?

- **Todos jogam:** todos que querem jogar e recebem o mesmo tempo de jogo;
- **Todos tocam/Todos passam:** a bola deve passar por todos os jogadores do time, para que seja válido o ponto;
- **Todos marcam ponto:** para que um time vença, é preciso que todos os jogadores tenham feito pelo menos um ponto;
- **Todas as posições:** todos os jogadores passam pelas diferentes posições no jogo;
- **Passo misto:** a bola deve ser passada, alternadamente, entre homens e mulheres;
- **Resultado misto:** Os pontos devem ser conquistados alternadamente por homens e por mulheres.

Sendo assim, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

### 33. (EXCELÊNCIA SELEÇÕES - PREFEITURA MUNICIPAL DE RIO NOVO/MG - 2019) Assinale a alternativa que corresponde ao aspecto afetivo do jogo:

- O jogo é fundamental para que os processos de desenvolvimento se efetivem, resultando em saltos nos processos de aprendizagem e desenvolvimento, pois um está relacionado e articulado ao outro.
- O jogo pode também resgatar o desejo pela busca de conhecimento e tornar a aprendizagem prazerosa, na qual a criança passe a gostar cada vez mais de aprender.
- O jogo é essencial como recurso pedagógico, pois no brincar a criança articula teoria e prática, formula hipóteses e as experiências, tornando a aprendizagem atrativa e interessante.
- Nenhuma das alternativas.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Isso tudo é verdade, mas não se trata do aspecto afetivo do jogo. O aspecto afetivo diz respeito ao interesse, ao prazer.

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. É isso mesmo! É o desejo de aprender. O jogo possibilita maior motivação do aluno.



A **alternativa C** está incorreta. Outra assertiva que traz afirmações corretas, mas para citarmos o aspecto afetivo precisamos trazer a questão do resgate de desejo, é aquela característica que faz o “cliente voltar”

A **alternativa D** está incorreta. Vimos que a letra C é a correta.

**34. (VUNESP - Prefeitura de Arujá - 2019) De acordo com o publicado em Nista Piccolo e Toledo (2014), ao se trabalhar o ensino das modalidades esportivas como uma fonte educativa significativa, visando ao desenvolvimento integral do ser humano, deve-se utilizar um tratamento pedagógico que:**

a) tenha em vista a preparação de futuros atletas de alto desempenho e inclua apenas os fundamentos técnicos e táticos.

b) inclua os aspectos técnicos e táticos, desenvolva os fundamentos de ataque e defesa, porém desestímule a descoberta de novos talentos no esporte.

c) inclua os fundamentos de ataque e defesa, desenvolva o ser humano por inteiro, com o principal objetivo de descobrir novos talentos.

d) siga no caminho de desenvolver o ser humano por inteiro e no qual a descoberta de novos talentos seja apenas uma consequência.

e) siga no caminho de desenvolver o ser humano por inteiro e desestímule a descoberta de novos talentos no esporte.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta, pois já resta superada a tese de promoção do esporte com foco único em alto rendimento. Vimos que hoje buscamos grandes objetivos sociais para verdadeira formação do indivíduo.

A **alternativa B** está incorreta, já que a busca de novos talentos, em que pese ser secundário, pode coexistir com a ideia de desenvolvimento humano e formação do cidadão.

A **alternativa C** está incorreta, já que vimos ser a descoberta de novos talentos objetivo secundário.

A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão. É exatamente o que devemos buscar através do ensino do esporte.

A **alternativa E** está incorreta, pois não é necessário desestimular a descoberta de novos talentos que pode ser uma grata surpresa.



35. (VUNESP - Prefeitura de Valinhos - 2019) Leia o trecho a seguir a respeito da iniciação esportiva.

“À luz do paradigma da complexidade, a iniciação esportiva é relevante para desenvolver capacidades motoras e para educar para a \_\_\_\_\_; para educar as habilidades específicas e para investir em aulas que sinalizem para o fato de a criança aprender a gostar de esporte; para ensinar as habilidades táticas e para introduzir uma cultura de\_\_\_\_\_...”

Assinale a alternativa que contém as palavras que preenchem, correta e respectivamente, as lacunas do trecho, segundo Santana (In: Paes & Balbino, 2005).

- a) competição ... alto rendimento
- b) autonomia ... alto rendimento
- c) autonomia ... lazer esportivo
- d) produtividade ... competição
- e) especialização ... desempenho

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta, pois a relevância maior se dá pela busca da autonomia do aluno e não da competição. Sendo assim, a cultura do alto rendimento também está equivocada.

A **alternativa B** está incorreta, uma vez que apesar de autonomia estar correto, o alto rendimento não é a cultura que devemos introduzir.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Vimos na teoria que o novo paradigma da prática e ensino de esportes se volta à busca pela autonomia, integração, lazer e secundariamente para o alto rendimento ou desempenho.

A **alternativa D** está incorreta. A autonomia é mais importante que a produtividade, assim como a competição ou alto rendimento são secundários em relação ao lazer, integração etc.

A **alternativa E** está incorreta. Não queremos alunos especialistas em determinado desporto. Queremos usar o desporto para alcançar a autonomia do aluno. Desempenho também está equivocado pelo que vimos.

36. (VUNESP - Prefeitura de Arujá - 2019) Segundo De Rose Jr. (2009), em se tratando da pedagogia do esporte, um profissional de Educação Física, ao iniciar seus alunos em alguma modalidade esportiva, seja no âmbito escolar ou fora dele, deve



- a) desenvolver atividades lúdicas para que seus alunos aprendam as habilidades e os gestos da modalidade, sem necessidade de discussões ou reflexões.
- b) descartar qualquer foco no desenvolvimento de habilidades ou gestos específicos da modalidade e priorizar o potencial socioeducativo que sua prática pode possibilitar.
- c) priorizar o desenvolvimento das habilidades específicas da modalidade trabalhada com o intuito de gerar praticantes autônomos e a descoberta de novos talentos do esporte.
- d) considerar a possibilidade educacional do esporte, não limitar a prática a questões somente metodológicas e promover o equilíbrio entre os aspectos técnicos e os valores humanos.
- e) considerar o potencial competitivo da modalidade para estimular valores da sociedade atual, na qual os melhores e mais fortes têm sucesso e os piores e mais fracos fracassam.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. As novas ideias da educação física demonstram uma preocupação com a formação do indivíduo, de modo que discussões e reflexões em torno do social são de suma importância. Vimos que o esporte hoje é um verdadeiro direito de todos.

A **alternativa B** está incorreta. Poderia parecer correto, mas vimos que as habilidades e gestos são relevantes também. Em que pese o rendimento ou desempenho serem secundários, o ensino do desporto se volta também para a técnica, por isso o erro da questão.

A **alternativa C** está incorreta. A prioridade não são as habilidades específicas da modalidade. A prioridade é o aspecto socioeducativo, cidadão e autonomia.

A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão. É a melhor coisa em se tratando de pedagogia do esporte. Aliar os aspectos técnicos aos valores sociais, formando o indivíduo por inteiro.

A **alternativa E** está incorreta. Chega a ser absurda a assertiva ao afirmar que devemos estimular esses valores. Ou ainda afirmar que são esses que predominam na sociedade atual.

**37. (VUNESP - Prefeitura de Itapevi - 2019) Existem dois princípios básicos que regem os diversos métodos para o ensino dos jogos coletivos: o analítico-sintético e o global-funcional.**

**Assinale a alternativa que contém uma afirmação correta a respeito do princípio global-funcional.**

- a) Enfatiza a repetição de tarefas que visam o aprimoramento técnico individual.
- b) Preconiza que os gestos técnicos sejam ensinados parte a parte até se chegar ao aprendizado do gesto completo.



- c) Orienta a iniciar o aprendizado pela vivência de jogos menos complexos, pois oferecem oportunidades para que se experimente situações-problema semelhantes às do jogo formal.
- d) Preconiza que o aprendiz se exercite em situações recortadas do jogo, pré-estabelecidas pelo professor e que se caracterizam como sequências previsíveis.
- e) Defende que o aluno aprende, individualmente, a técnica dos fundamentos do esporte, para, posteriormente, aprender a tática dos jogos, coletivamente.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. A repetição de tarefas diz respeito ao princípio analítico-sintético.

A **alternativa B** está incorreta. Trabalhar a técnica por partes é característica do princípio analítico-sintético também.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. A ideia é colocar o aluno diretamente no jogo. O que se pode fazer é uma adaptação para deixá-lo menos complexo. O jogo é um fim em si mesmo.

A **alternativa D** está incorreta. Situações recortadas do jogo estão mais para o método situacional, no qual quebramos os jogos em partes para trabalhar uma parte específica do esporte como cruzamentos no futebol.

A **alternativa E** está incorreta. Diz respeito ao método analítico-sintético.

**38. (VUNESP - Prefeitura de Itapevi - 2019) Parece haver acordo entre diferentes autores que aspectos técnicos, táticos, físicos, psicológicos, entre outros, compõem o aprendizado e a prática de jogos nas diferentes modalidades esportivas. Quando se afirma que o jogo é mais do que o conjunto desses fatores que o constituem, isso significa que o educador esportivo deve procurar**

- a) criar oportunidades para que o aprendiz vivencie esses fatores de maneira integrada, da mesma forma como acontece nas reais situações de jogo.
- b) criar oportunidades para que o aprendiz vivencie esses fatores um a um, isoladamente, da mesma forma como acontece nas reais situações de jogo.
- c) preparar o aprendiz sob o ponto de vista físico, e só quando ele tiver um bom preparo físico, dar oportunidades para que ele vivencie os aspectos técnicos.
- d) preparar o aprendiz sob o ponto de vista técnico, e só quando ele dominar a técnica perfeita dos fundamentos, enfatizar o seu preparo físico.



e) preparar o aprendiz sob o ponto de vista físico, e só quando ele tiver um bom preparo físico, dar oportunidades para que ele vivencie os aspectos táticos.

#### Comentário:

A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão. Perfeitamente. Ao longo da aula tratamos dos diversos aspectos proporcionados tanto pelo jogo como pelo esporte e a integração deles é algo a ser perseguido.

A **alternativa B** está incorreta. No jogo se vivenciam os aspectos de forma integrada.

A **alternativa C** está incorreta. Mais uma vez, o ideal é o trabalho dos aspectos integrados.

A **alternativa D** está incorreta. Mesma coisa, a banca vai sugerir uma ordem dos aspectos a serem trabalhados e nós temos que lembrar serem todos integrados.

A **alternativa E** está incorreta. Conforme comentamos nas demais assertivas.

#### 39. (VUNESP - Prefeitura de Cerquilha - 2019) Analise a seguinte atividade:

Ao sinal do professor, os alunos formam duplas e, de mãos dadas, gingham juntos seguindo um ritmo batido pelo professor. A um novo sinal, devem formar trios e realizar os mesmos movimentos. O professor dá sucessivos sinais para formar quartetos, grupos de cinco, seis, até que toda a turma seja apenas um grupo, todos ginguando ao mesmo tempo, no mesmo ritmo.

De acordo com o publicado por Soler (2006), essa atividade é um jogo

- a) recreativo para eliminar alunos desatentos.
- b) competitivo para ensinar a ginga da capoeira.
- c) cooperativo para ensinar a ginga da capoeira.
- d) recreativo para detectar talentos para o futebol.
- e) cooperativo para ensinar o arremesso no basquetebol.

#### Comentário:

Essa atividade seria cooperativa e certamente ajudaria os alunos a aprenderem a ginga da capoeira. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

#### 40. (AV MOREIRA - Prefeitura de Nossa Senhora de Nazaré/PI - 2020) A capoeira é uma expressão cultural brasileira que tem como características, dentre outras, a formação de roda,



acompanhamento de música, graduação dos capoeiristas e compreende elementos como o esporte, a cultura popular, a dança, a música e a arte marcial. Dentre os principais movimentos da capoeira, destacam-se a ginga que consiste em:

- a) Movimento de parada de mão, parada de cabeça e dança.
- b) Chute frontal no qual se atinge o adversário com a sola do pé, serve como esquiva contragolpes de rasteira
- c) Luta com bastões e facões, que é praticado em conjunto com os ritmos da capoeira
- d) Movimentação básica da capoeira, de onde partem todos os outros movimentos. Caracteriza-se pela oposição entre braços e pernas.
- e) É o chute com a canela, em que o corpo dá um giro de 360 graus por trás.

#### Comentário:

A movimentação base da capoeira se chama ginga. É aquele movimento que sugere uma dança. Consiste num movimento repetitivo de colocar a mão direita para frente e a perna direita para trás, e em seguida fazer o mesmo com o lado esquerdo do corpo, sincronizando o movimento com o ritmo do berimbau. A partir deste movimento básico, se desferem todos os demais golpes da capoeira. A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**41. (GS Assessoria e Concursos - Prefeitura de Irati/SC - 2021) Marque "V" para verdadeiro e "F" para falso referente a Capoeira.**

A capoeira é uma expressão cultural brasileira que mistura arte marcial, esporte, cultura popular, dança e música.

Foi desenvolvida no Brasil por descendentes de escravos africanos, é caracterizada por golpes e movimentos ágeis e complexos, utilizando primariamente chutes e rasteiras, além de cabeçadas, joelhadas, cotoveladas, acrobacias em solo ou aéreas.

A roda de capoeira é um círculo de capoeiristas com uma bateria musical em que a capoeira é jogada, tocada e cantada.

A ginga é o movimento básico da capoeira, mas além da ginga, também são muito comuns os chutes em rotação, rasteiras, floreios (como o aú ou a bananeira), golpes com as mãos, cabeçadas, esquivas, acrobacias (como o salto mortal), giros apoiados nas mãos ou na cabeça e movimentos de grande elasticidade.

Assinale a alternativa correta.



- a) F, F, V, V.
- b) V, F, V, F.
- c) V, F, V, V.
- d) V, V, V, V.
- e) V, F, F, F.

**Comentário:**

Galera, isso é um resumo da capoeira. Está tudo certinho! A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**42. (CONTEMAX - Prefeitura de Alagoa Nova/PB - 2020) A história da Capoeira se perde no tempo e é eivada de mitos criados e mantidos durante os séculos. Com relação ao tema e durante a Era Vargas, o que o então Presidente Getúlio Vargas fez, marque a alternativa correta.**

- a) Proibiu nas ruas e praças públicas exercícios de agilidade e de destreza corporal conhecida pela denominação de capoeiragem.
- b) Proibiu o uso de instrumentos musicais na prática da Capoeira.
- c) Inseriu a Capoeira como crime de vadiagem no Código Penal da época.
- d) Reconheceu a Capoeira como esporte Nacional.
- e) Abriu uma sala de Capoeira no Rio Grande do Sul.

**Comentário:**

O Mestre Bimba foi quem apresentou a luta para o presidente Getúlio Vargas que a transformou em esporte nacional brasileiro. Por isso, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**43. (CONTEMAX - Prefeitura de Passira/PE - 2020) A história da Capoeira se perde no tempo e é eivada de mitos criados e mantidos durante os séculos, o que se deve, em muito, à sua tradição na oralidade. No período da escravidão houve a necessidade de camuflar a luta em dança, para que os opressores não a represarem. Com relação ao tema, marque a alternativa incorreta.**

- a) Getúlio Vargas proibiu nas ruas e praças públicas exercícios de agilidade e de destreza corporal conhecida pela denominação de capoeiragem.



b) A música é um dos instrumentos de preservação da memória, transmitindo as tradições de diferentes épocas do passado da Capoeira.

c) Uma das características principais da Capoeira é a mandinga, sem esta, essa arte desliga-se de suas tradições.

d) A capoeira é um patrimônio cultural brasileiro com especificidade ímpar pela sua complexidade e pela sua abrangência, não podendo ser tratada unidimensional e isoladamente por cada uma das áreas com as quais tem interface.

e) Após a abolição da escravidão no Brasil a Capoeira foi incluída no Código Penal da República como uma atividade proibida por lei.

### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta e é o gabarito da questão. Ao contrário, o Mestre Bimba apresentou a luta para o presidente Getúlio Vargas que a transformou em esporte nacional brasileiro.

A **alternativa B** está correta. Sem dúvida sabemos da musicalidade que tem a capoeira.

A **alternativa C** está correta. Mandinga é malícia, clássico da capoeira.

A **alternativa D** está correta. Vimos que a capoeira é luta, é jogo e é dança.

A **alternativa E** está correta. Sim, a capoeira já foi julgada como uma prática corporal que impedia a modernização do país. Por isso, sua prática foi proibida, pelo Código Penal, no início da República, em 1890. Até 1930 ainda era proibida a capoeira no Brasil, por ser considerada prática de violência, sendo inclusive presos os que insistissem em praticá-la

**44. (Instituto Excelência - CRIS/SP - 2019) Assinale a alternativa que melhor complete as lacunas.**

A capoeira possui três estilos que se diferenciam nos movimentos e no ritmo musical de acompanhamento. O estilo mais antigo, criado na época da escravidão, é a capoeira \_\_\_\_\_. As principais características deste estilo são: ritmo musical lento, golpes jogados mais baixos (próximos ao solo) e muita malícia. A capoeira \_\_\_\_\_, criado por Mestre Bimba, caracteriza-se pela mistura da malícia da capoeira com o jogo rápido de movimentos, ao som do berimbau. Os golpes são rápidos e secos, sendo que as acrobacias não são utilizadas. Já o terceiro tipo é a capoeira \_\_\_\_\_, que une um pouco dos dois primeiros estilos. Este último estilo de capoeira é o mais praticado na atualidade.

a) de Angola / regional / contemporânea.

b) regional / contemporânea / de Angola.



- c) contemporânea / de Angola / regional.
- d) Nenhuma das alternativas.

#### Comentário:

Nós passamos pelos estilos, vamos rever:

A capoeira possui três estilos:

- **Angola** - O mais antigo. Ritmo musical **lento**, golpes mais **baixos** e muita **malícia**. Tem como seu **propagador** o mestre **Pastinha**.
- **Regional** - **Criado** pelo mestre **Bimba**. Já possui movimentos **rápidos** ao som do Berimbau. Golpes **rápidos e secos** sem acrobacias.
- **Contemporâneo** - O mais praticado na atualidade.

Sendo assim, vemos que o mais antigo é o Angola e o mais praticado na atualidade é o contemporâneo. Ficou fácil. A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

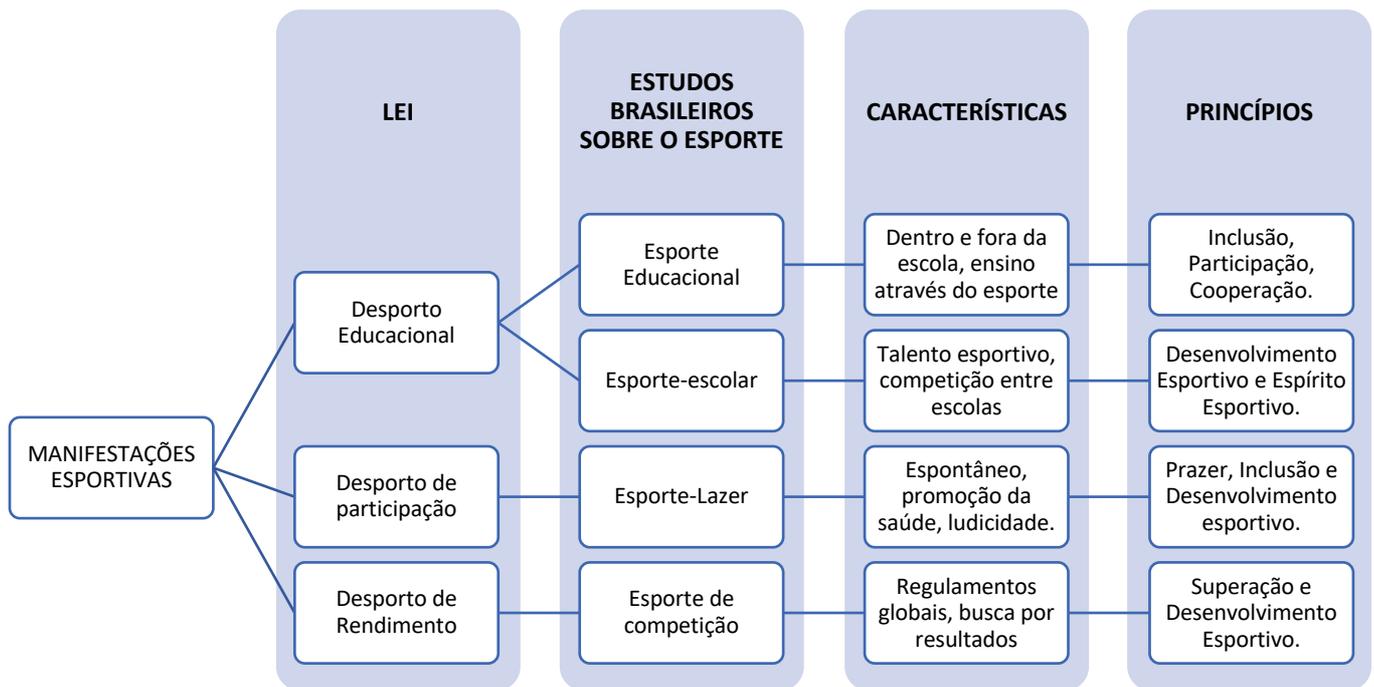
**45. (IBADE - PREFEITURA MUNICIPAL DE LINHARES/ES - 2020) O desporto brasileiro abrange práticas formais e não formais e obedece às normas gerais da Lei Pelé, inspirado nos fundamentos constitucionais do Estado Democrático de Direito. O desporto que, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente, é o:**

- a) desporto de rendimento.
- b) desporto de participação.
- c) desporto de inclusão.
- d) desporto educacional.
- e) desporto amador.

#### Comentário:

Vamos rever nosso esquema o tempo todo para fixar:





Só revendo o esquema vemos que, quando tratamos de espontaneidade, busca por interação, inclusão e saúde fica evidente o desporto de participação. Na leitura da lei na aula também destacamos a questão do meio ambiente. Por isso, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

46. (Instituto AOCP / UFPB - 2019) Relacione as colunas e assinale a alternativa com a sequência correta.

1. Esporte Educacional.
2. Esporte de Participação.
3. Esporte de Rendimento.

( ) Praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade e a hipercompetitividade de seus praticantes.

( ) De modo voluntário, compreende as modalidades esportivas praticadas, com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente.

( ) Praticado segundo normas gerais da Lei nº 9.615/1998, e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.



( ) Evita-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer.

a) 1 – 2 – 2 – 3.

b) 2 – 1 – 3 – 1.

c) 3 – 2 – 2 – 1.

d) 1 – 2 – 1 – 3.

e) 1 – 2 – 3 – 1.

#### Comentário:

A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão. A primeira afirmação é o texto exato da lei Pelé quando trata do desporto educacional. Portanto (1). A segunda afirmação é também cópia da lei quando se refere ao desporto de participação (2). Mesma coisa sobre a terceira afirmação, que trata do desporto de rendimento, as palavras-chaves ali são a busca pelos resultados e a integração de pessoas (3). Por fim, a última afirmação complementa a primeira tratando do desporto educacional previsto na lei (1). Por isso a ordem é: 1-2-3-1.

**47. (FGV - Prefeitura de Salvador - 2019) O esporte, como conteúdo da Educação Física escolar, pode ser entendido em três perspectivas: o esporte educação, o esporte lazer/participação e o esporte rendimento. A compreensão das características e dos princípios de cada face do fenômeno esportivo permite que o professor de Educação Física atue de forma coerente com seu espaço de trabalho.**

**Neste contexto, assinale a opção que indica os princípios do esporte lazer/participação.**

a) Participação, educação formal e treinamento coletivo.

b) Performance esportiva, participação e treinamento coletivo.

c) Participação, prazer e educação formal.

d) Performance esportiva, prazer e participação.

e) Participação, prazer e desenvolvimento esportivo.

#### Comentário:



Os princípios do Esporte-Lazer ou de participação são: Prazer, inclusão (ou participação) e Desenvolvimento esportivo. A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

**48. (CRESCER CONSULTORIAS - PREFEITURA MUNICIPAL DE NOSSA SENHORA DOS REMÉDIOS/PI - 2019) Além do esporte de rendimento, existe o esporte escolar, com sentidos diferentes, fazendo o fenômeno esporte ser objeto de reflexo. As três dimensões sociais do esporte são:**

- a) Esporte-Educação, Esporte-Participação, Esporte-Performance.
- b) Esporte-Educação, Esporte-Socialização, Esporte-Participação.
- c) Esporte-Participação, Esporte-Performance, Esporte-Socialização.
- d) Esporte-Performance, Esporte-Socialização, Esporte-Educação.

**Comentário:**

Sem enrolação, galera, já sabemos que temos o esporte educacional (educação), esporte participação ou lazer e o esporte performance ou rendimento. A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

**49. (FAUEL - PREFEITURA MUNICIPAL DE JANDAIA DO SUL/PR - 2019) Historicamente no Brasil o esporte só se destacou a partir da segunda metade do século XX, através dos programas de incentivo ao esporte. Entretanto, por suceder a Educação Física Militarista, o perfil dos professores ainda não havia mudado. A busca por resultados tornou seletivo esse processo, gerando exclusão dos menos aptos (BRACHT, 1997). Com a intenção de desmistificar o modelo esporte rendimento, TUBINO (1992) na obra "Esporte e Cultura Física", apresenta um tópico com o tema "O esporte e a sua evolução conceitual". Nesse tema TUBINO (1992) mostra a modificação que o esporte passou a partir da década de 70. Se antes era visto com uma visão militarista, com enfoque no rendimento, após essa data ele passou a ser compreendido em três contextualizações: Esporte-Educação, Esporte-Participação e Esporte-Rendimento. Para TUBINO (1992), como pode ser entendido o Esporte-Educação?**

- a) É um esporte espontâneo, empenhado com o bem-estar social e tem valores ligados à saúde dos praticantes. Poderá ser formal ou informal, na qual ocorre a maior quantidade de adeptos.
- b) É um meio de formação para a cidadania e para o lazer. Estabelece princípios próprios e estratégias formais e não formais específicas de disputas esportivas. Deve acompanhar as próprias evoluções ocorridas nas ações educativas.



c) Institucionalizado na perspectiva na busca pela contemplação. É considerado esporte-trabalho. Esse empenha-se na busca por resultados em um nível alto de desempenho. Pode não estar ligado à saúde. O praticante, no caso o atleta, vive exclusivamente para desempenho em sua modalidade.

d) É um esporte espontâneo, empenhado com o bem-estar social e tem valores ligados à saúde dos praticantes. O praticante vive exclusivamente para desempenho em sua modalidade.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Se falamos em bem-estar, saúde e, de práticas espontâneas, estamos falando de esporte-participação. Lembrando do aspecto da ludicidade e até mesmo de meio ambiente.

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. Como o nome já diz, o esporte-educação é utilizado como meio de formação, como ação educativa. Trata-se de esporte no qual buscamos oferecer vivência e senso crítico aos alunos.

A **alternativa C** está incorreta. Alto desempenho é o esporte-rendimento ou esporte-performance.

A **alternativa D** está incorreta. Mistureba entre esporte-participação e relativo ao rendimento.

#### 50. (ITAME - PREFEITURA MUNICIPAL DE JOVIÂNIA/GO - 2019) A Educação Física escolar deve promover e estimular:

a) o esporte de alto rendimento.

b) a especialização numa modalidade esportiva.

c) vivências em variadas modalidades esportivas.

d) vivências nas modalidades olímpicas.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Evidente que alto rendimento não é o aspecto principal de uma atividade escolar, a preocupação deve ser com a vivência das modalidades esportivas.

A **alternativa B** está incorreta. Conforme comentamos, devemos experimentar as mais diversas modalidades e não forçar a especialização.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Esse é o foco!

A **alternativa D** está incorreta. Essa opção restringe, por isso o erro.



51. (VUNESP - PREFEITURA MUNICIPAL DE VALINHOS/SP - 2019) Vários autores da pedagogia do esporte defendem que o esporte deve proporcionar a construção da cidadania, a inserção da pessoa em uma cultura de lazer e proporcionar prazer. Um aspecto primordial que deve ser garantido durante a prática do esporte para que esses objetivos se concretizem é o aspecto

- a) lúdico.
- b) cognitivo.
- c) competitivo.
- d) capitalista.
- e) higienista.

**Comentário:**

O esporte tem grande responsabilidade na formação do indivíduo. Um dos ingredientes que sempre trazemos como imprescindível é a ludicidade. Ele faz com que haja maior motivação, pois traz diversão ao aprimoramento motor, tornando a atividade aprazível e criando um domínio afetivo. A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

52. (VUNESP - PREFEITURA MUNICIPAL DE VALINHOS/SP - 2019) Hassenpflug (2004) destaca que a educação pelo esporte voltada ao desenvolvimento humano possibilita que os praticantes de esporte, a partir de regras oficiais, criem regras, deixando de ser consumidores passivos de regras e padrões esportivos preestabelecidos para se tornarem pessoas capazes de agir com criatividade e autonomia na vivência e na

- a) transformação da prática esportiva.
- b) manutenção das tradições esportivas.
- c) permanência das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil.
- d) busca pela aquisição de materiais esportivos de melhor qualidade.
- e) eliminação da área esportiva de profissionais pouco competentes.

**Comentário:**



Reiteradamente tratamos do esporte como transformador e promotor da cidadania. Isso passa pela criatividade e autonomia na vivência e na transformação da prática desportiva. Por isso a **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

53. (CETREDE - PREFEITURA MUNICIPAL DE JUAZEIRO DO NORTE/CE - 2019) Com relação à função social da educação física e do esporte na escola, analise as afirmativas a seguir.

I. O esporte não se reduz, apenas, à competição de alto rendimento, mas é visto também como elemento cultural dos povos e também como importante fenômeno social.

II. O esporte é uma institucionalização, uma reordenação e uma reorganização de normativas de um fato anterior. Esse fato anterior é o jogo, pois o esporte não seria uma atividade original, mas a institucionalização de uma atividade anterior, o jogo.

III. O esporte representa, no ambiente escolar, a possibilidade de diferenciação dos mais e menos aptos, atendendo ao princípio da diversidade proposto por Betti (1999).

IV. Aprender o esporte na escola implica em o aluno apropriar-se de um conjunto de valores, ações e atitudes presentes no aprendizado e na vivência desse conteúdo, caracterizando-se assim, como um enfoque atitudinal.

Marque a opção que apresenta as afirmativas CORRETAS.

- a) I – III.
- b) II– III.
- c) II – IV.
- d) I – II – IV.
- e) I – III – IV.

**Comentário:**

I. O esporte não se reduz, apenas, à competição de alto rendimento, mas é visto também como elemento cultural dos povos e também como importante fenômeno social. - **CERTO! Sempre a mesma tecla. De fato o esporte já deixou de ser apenas competição e performance, mas se tornou verdadeiro instrumento de transformação social.**

II. O esporte é uma institucionalização, uma reordenação e uma reorganização de normativas de um fato anterior. Esse fato anterior é o jogo, pois o esporte não seria uma atividade original, mas a institucionalização de uma atividade anterior, o jogo. - **CERTO! É um dado correto que trouxemos na teoria.**



III. O esporte representa, no ambiente escolar, a possibilidade de diferenciação dos mais e menos aptos, atendendo ao princípio da diversidade proposto por Betti (1999). - **ERRADO! Ao contrário, o princípio é o da inclusão, sem separar os menos ou mais aptos. A diversidade de conteúdos também é uma realidade, uma vez que a busca deve ser pela cultura corporal de movimento como um todo.**

IV. Aprender o esporte na escola implica em o aluno apropriar-se de um conjunto de valores, ações e atitudes presentes no aprendizado e na vivência desse conteúdo, caracterizando-se assim, como um enfoque atitudinal. - **CERTO! Misturou temas, mas está certinho. A dimensão atitudinal traz justamente a ideia de valores, comportamentos. Tudo proporcionado, também, através do esporte.**

Portanto, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**54. (FADESP - PREFEITURA MUNICIPAL DE MARABÁ/PA - 2019) O esporte é também uma das manifestações da cultura corporal e é classicamente categorizado em dimensões de acordo com os princípios e objetivos apresentados. Neste sentido, a associação entre a dimensão do esporte e o objetivo correspondente pode ser expressa da seguinte maneira:**

- a) esporte escolar: visa ao desenvolvimento esportivo e do espírito esportivo na escola.
- b) esporte educacional: visa ao rendimento, superação e sucesso competitivo.
- c) esporte lazer: visa ao entretenimento e à vida ativa relacionada à saúde.
- d) esporte de desempenho: visa à participação, ao lazer e à inclusão.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Na realidade o esporte escolar, pensando em educação visa a uma perspectiva crítica do esporte, buscando formação do aluno, de forma democrática.

A **alternativa B** está incorreta. Aqui seria o esporte-rendimento ou performance.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Esse é o esporte participação, tendo elementos como diversão, qualidade de vida e saúde.

A **alternativa D** está incorreta. É o oposto né? Desempenho visa ao alto rendimento, acaba por excluir os menos aptos e se preocupar com vitórias.

**55. (FUNCERN - PREFEITURA MUNICIPAL DE LAJES/RN - 2019) "Dentre as finalidades do esporte temos: esporte de excelência; esporte de lazer; esporte relacionado à saúde, à qualidade de vida e a fins terapêuticos; e o esporte escolar. Vale destacar que o esporte, no âmbito escolar,**



prioriza a transmissão de valores, atitudes e habilidades e auxilia na formação do caráter e na descoberta das possibilidades de movimento. Além disso, procura transmitir a cultura esportiva e formar cidadãos que saibam utilizar as diversas práticas corporais ao longo da vida”. (Disponível em: <http://www.cdof.com.br/danca4.htm>, consultado em 16/02/2019.)

Complementando as finalidades do esporte aludidas no trecho acima, tem-se a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998 que, no capítulo III, artigo 3º., traz que o esporte pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

- a) esporte educacional, de participação e de rendimento.
- b) esporte educacional, recreacional e de rendimento
- c) esporte de participação, competitivo e lúdico
- d) esporte de participação, de rendimento e lúdico

#### Comentário:

Mais uma questão objetiva. Temos o esporte educacional, de participação e de rendimento. É questão pra acertar e partir pra próxima. A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

**56. (IBFC - PREFEITURA MUNICIPAL DO CONDE/PB - 2019) Sabemos que na Unidade Temática Esportes (BNCC, 2017), são apresentadas sete categorias de esportes, sendo elas: marca, precisão, técnico-combinatório, rede/quadra dividida de rebote, campo e taco, invasão ou territorial. Quanto as principais características da categoria precisão, assinale a alternativa correta.**

- a) reúne modalidades nas quais o resultado da ação motora comparado é a qualidade do movimento segundo padrões técnico-combinatórios (ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística, saltos ornamentais etc.)
- b) integra as modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos (beisebol, críquete, softbol etc.)
- c) conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas à pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes casos: bocha, curling, golfe, tiro com arco, tiro esportivo etc.



d) compêndio de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso etc.)

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. Esse é claramente o esporte técnico-combinatório. A banca nem tentou esconder rs.

A **alternativa B** está incorreta. Neste caso temos o esporte de campo e taco.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Cópia fiel da BNCC. Percebam que acertar algo requer precisão, essa é uma boa forma de destacar esse tipo de esporte.

A **alternativa D** está incorreta. Definição de esporte de marca.

**57. (OMNI - Prefeitura de Araçoiaba da Serra/SP - 2021) Conforme Coletivo de Autores, Constituem-se fundamentos da ginástica: saltar, equilibrar, rolar/girar, trepar e balançar/embalar. Sobre equilibrar assinale a alternativa CORRETA:**

a) Dar voltas sobre os eixos do próprio corpo.

b) Subir em suspensão pelos braços, com ou sem ajuda das pernas, em superfícies verticais ou inclinadas.

c) Permanecer ou deslocar-se numa superfície limitada, vencendo a ação da gravidade.

d) Desprender-se da ação da gravidade, manter-se no ar.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. Isso seria rolar/girar.

A **alternativa B** está incorreta. Esse é o trepar.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Trata-se de equilibrar.

A **alternativa D** está incorreta. Isso seria saltar, lembrando que seria cair sem se machucar, também.

**58. (OBJETIVA - Prefeitura de São Cristóvão do Sul/SC - 2019) Conforme COLETIVO DE AUTORES, assinalar a alternativa que preenche a lacuna abaixo CORRETAMENTE:**

Constituem-se fundamentos da \_\_\_\_\_: saltar, equilibrar, rolar/girar, trepar e balançar/embalar. Por serem atividades que traduzem significados de ações historicamente



desenvolvidas e culturalmente elaboradas, devem estar presentes em todos os ciclos em níveis crescentes de complexidade.

- a) luta
- b) motricidade
- c) ginástica
- d) Dança

**Comentário:**

Tranquilo. Esses são fundamentos da ginástica. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

**59. (CETREDE - Prefeitura de São Gonçalo do Amarante/CE - 2019) Leia o texto a seguir.**

**“Considera-se a dança uma expressão representativa de diversos aspectos da vida do homem. Pode ser considerada como linguagem social que permite a transmissão de sentimentos, emoções da afetividade vivida nas esferas da religiosidade, do trabalho, dos costumes, hábitos, da saúde, da guerra etc.” (COLETIVO DE AUTORES, 2012).**

**Assinale a opção CORRETA na qual, segundo esses autores, em relação ao ensino para o desenvolvimento técnico da dança, encontramos os fundamentos sugeridos por estes.**

- a) Coordenação; mímica e coreografia.
- b) Espaço; sensações corporais e mímicas.
- c) Ritmo; espaço e energia.
- d) Comunicação corporal; energia e criatividade.
- e) Afetividade; ritmo e desenvoltura.

**Comentário:**

No caso da dança temos que os fundamentos são:

- a) Ritmo = cadência, estruturas rítmicas.
- b) Espaço = formas, trajetos, volumes, direções, orientações.
- c) Energia = tensão, relaxamento, explosão.



Portanto, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

60. (Quadrix - Prefeitura de Jataí/GO - 2019) Trata-se de algo que satisfaz a necessidade das crianças, especialmente a necessidade de "ação". Para entender o avanço da criança em seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que as colocam em ação. Trata-se de um conteúdo que é entendido como fator de desenvolvimento por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-las a agir independentemente do que ela vê. Metodologia do ensino de educação física. Coletivo de Autores. São Paulo: Cortez, 2012, (com adaptações).

Assinale a alternativa que expressa o conteúdo da educação física que se caracteriza pelo trecho acima.

- a) atletismo
- b) lutas
- c) dança
- d) jogo
- e) Esporte

**Comentário:**

Satisfazer a necessidade de ação, como vimos, está relacionado ao jogo. A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

61. (IBADE - Prefeitura de Vila Velha/ES - 2020) O livro Metodologia do ensino de Educação Física foi um grande divisor de águas para a organização da Educação Física Escolar, ao trazer o conceito de cultura corporal, e as múltiplas linhas de atuação através dos ciclos.

O livro fala da importância de adequar os conteúdos considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive, oferecendo-lhe uma proposta que esteja adequada ao seu desenvolvimento e conhecimento a respeito de determinado tema.

Ao apresentar o conteúdo da ginástica, o objetivo é a interpretação subjetiva das atividades ginásticas, através de um espaço amplo de liberdade para vivenciar as próprias ações corporais. Para trabalhar a ginástica é necessário que o aluno consiga desenvolver seus fundamentos, que consistem basicamente em:

- a) saltar, driblar, rolar/girar, trepar e balançar/embalar.



- b) saltar, equilibrar, rolar/girar, trepar e dominar as principais atividades rítmicas da cultura corporal local.
- c) saltar, equilibrar, rolar/girar, trepar e arremessar .
- d) saltar, equilibrar e dominar as principais atividades rítmicas da cultura corporal local.
- e) saltar, equilibrar, rolar/girar, trepar e balançar/embalar.

#### Comentário:

Mais uma questão que cobra os fundamentos da ginástica. Cai muito em prova! Saltar, equilibrar, rolar/girar, trepar e balançar/embalar têm de estar no cérebro! A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

**62. (AMEOSC - Prefeitura de Mondaí/SC - 2021) Dos fundamentos da ginástica, aplicados às aulas de Educação Física, dar voltas sobre os eixos do próprio corpo é o conceito fundamental para:**

- a) Balançar.
- b) Girar.
- c) Saltar.
- d) Equilibrar.

#### Comentário:

Vamos lembrar de todos.

- Saltar: Desprender-se da ação da gravidade, manter-se no ar e cair sem machucar-se.
- Equilibrar: Permanecer ou deslocar-se numa superfície limitada, vencendo a ação da gravidade.
- Rolar/girar: Dar voltas sobre os eixos do próprio corpo.
- Trepar: Subir em suspensão pelos braços, com ou sem ajuda das pernas, em superfícies verticais ou inclinadas.
- Balançar/embalar: Impulsionar-se e dar ao corpo um movimento de "vaivém".

Sendo assim, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.



63. (OBJETIVA - Prefeitura de Nova Itaberaba/SC - 2021) O ensino dos fundamentos da ginástica na escola contribui para a formação de um vasto repertório de movimentos, tanto para a própria ginástica quanto para as demais modalidades esportivas e práticas corporais. Sobre os fundamentos da ginástica, assinalar a alternativa que preenche as lacunas abaixo CORRETAMENTE:

O ato de \_\_\_\_\_ consiste em permanecer ou deslocar-se em uma superfície limitada, vencendo a ação da gravidade. Já o fundamento de \_\_\_\_\_, que também é uma habilidade motora fundamental, é o ato de desprender-se da ação da gravidade, manter-se no ar e cair sem se machucar.

- a) equilibrar-se | saltar
- b) trepar | saltar
- c) equilibrar-se | balançar-se
- d) trepar | balançar-se
- e) rolar | trepar

#### Comentário:

Vendo nosso resumo anterior fica fácil. O primeiro é equilibrar e o segundo, saltar. A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

64. (FEPESE - Prefeitura de Balneário Camboriú/SC - 2021) "A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada cultura corporal" (CASTEL-LANI FILHO, SOARES, TAFFAREL, VARJAL, ESCOBAR & BRACHT, 2009).

Analise as afirmativas abaixo em relação ao assunto.

1. O homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético, que são representações, ideias, conceitos produzidos pela consciência social.
2. Os temas da cultura corporal, tratados na escola, expressam um significado onde se interpenetram, dialeticamente a intencionalidade do homem e as intenções da sociedade.
3. O jogo, o esporte, a capoeira, a ginástica e a dança são conhecimentos da cultura corporal.
4. No conhecimento do esporte deve exclusivamente promover a compreensão de que a prática esportiva deve ter o significado de valores e normas que assegurem à prática do esporte.



5. A ginástica não está presente no hol de conhecimentos da cultura corporal porque as escolas não possuem estrutura física e materiais adequados para o desenvolvimento desse conhecimento.

Assinale a alternativa que indica todas as afirmativas corretas.

- a) São corretas apenas as afirmativas 1, 2 e 3.
- b) São corretas apenas as afirmativas 1, 3 e 5.
- c) São corretas apenas as afirmativas 1, 4 e 5.
- d) São corretas apenas as afirmativas 2, 3 e 5.
- e) São corretas apenas as afirmativas 3, 4 e 5.

**Comentário:**

1 - **CERTA!** O lúdico é uma busca da cultura corporal, além das outras ideias apontadas tendo também o cunho social.

2 - **CERTA!** A escola é uma sociedade dentro da sociedade. Culturalmente observável também.

3 - **CERTA!** Justamente os itens que tratamos na aula.

4 - **ERRADA!** O exclusivamente torna a afirmação incorreta.

5 - **ERRADA!** Claro que está presente!

Portanto, a **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

65. (INSTITUTO AOCP - Prefeitura de Betim/MG - 2020) O conceito de lazer e recreação pode ser entendido de diversas formas, já que cada um deles foi proposto por um pesquisador que tem sua história de vida baseada em seus valores políticos, éticos e morais. A respeito do lazer em sua finalidade, objetivo, composição e função, assinale a alternativa INCORRETA, considerando os autores citados.

- a) Dieckert (1984), "como um evento que une os benefícios da prática de esportes (propícios à saúde) com a satisfação proporcionada ao indivíduo que o pratica, propondo a socialização do esporte (lazer, esporte para todos)".
- b) Gaelzer (1979), "como a harmonia entre a atitude, o desenvolvimento integral e a disponibilidade de si mesmo. É um estado mental ativo associado a uma situação de liberdade, de habilidade e de prazer".



c) Dumazedier (1976), "o lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais."

d) Requiexa (1980), "sendo uma ocupação não obrigatória, de livre escolha do indivíduo que a vive e cujos valores propiciam condições de recuperação psicossomática e de desenvolvimento pessoal e social".

e) Marcellino (1990), "alienação, uma ilusão de autossatisfação das necessidades do indivíduo, porquanto estas necessidades são criadas e manipuladas pelas forças econômicas da produção e do consumo de massa, conforme o interesse de seus donos".

#### Comentário:

Galera, Marcellino, na realidade, entende o lazer como: "a cultura – compreendida no seu sentido mais amplo – vivenciada (praticada ou fruída) no tempo disponível. É fundamental, como traço definidor, o caráter 'desinteressado' dessa vivência. Não se busca, pelo menos basicamente outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. A disponibilidade de tempo significa possibilidade de opção pela atividade prática ou contemplativa." Percebe-se que não se trata de alienação nem ilusão. Por isso, a **alternativa E** está incorreta e é o gabarito da questão.

**66. (FADESP - Prefeitura de Rurópolis/PA - 2019) Tendo como base que a recreação e o lazer são elementos importantes da cultura corporal e que o educador físico necessita/deve conhecer suas características para poder desenvolvê-los em suas ações profissionais, pode-se afirmar que as principais características do lazer são**

- a) descanso e distração.
- b) livre escolha e prazer.
- c) relaxamento e autossuperação.
- d) desafio e repouso.

#### Comentário:

Conforme vimos na teoria, as principais características são a livre escolha e o prazer. A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

**67. (VUNESP - Prefeitura de Valinhos - 2019) Vários autores da pedagogia do esporte defendem que o esporte deve proporcionar a construção da cidadania, a inserção da pessoa em uma cultura**



de lazer e proporcionar prazer. Um aspecto primordial que deve ser garantido durante a prática do esporte para que esses objetivos se concretizem é o aspecto

- a) lúdico.
- b) cognitivo.
- c) competitivo.
- d) capitalista.
- e) higienista.

**Comentário:**

Logo no início da aula tratamos dos aspectos buscados pelo lazer, como: prazer, diversão e satisfação. E destacamos se tratar de aspectos da ludicidade. Sendo assim, a **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

**68. (IBFC - Prefeitura de Cuiabá/MT - 2019) É uma atividade de desenvolvimento espontâneo e agradável ao ser humano em seus momentos não comprometidos, objetivando a satisfação das necessidades psicológicas, espirituais e fundamentais de descanso e de entretenimento. (SILVA & GONÇALVES, 2017 apud RODRIGUES & MARTINS, 2002).**

**Assinale a alternativa que apresenta o tipo de atividade que se refere ao texto.**

- a) brincadeira
- b) jogo
- c) lazer
- d) recreação

**Comentário:**

Foi a definição de recreação que trouxemos na teoria. Vejam que o lazer não seria uma atividade em si, nós aproveitamos do lazer para essas atividades. Sendo assim, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**69. (FAUEL - Prefeitura de Honório Serpa/PR - 2019) A recreação teve sua origem na pré-história, quando o homem primitivo se divertia festejando o início da temporada de caça ou a habitação de uma nova caverna. As atividades de recreação se caracterizavam por festas de adoração, celebrações fúnebres, invocação de deuses ou o vencimento de um obstáculo. A**



palavra recreação provém do verbo latino “recreare”, que significa recrear, reproduzir ou renovar. A recreação pode, desta forma, compreender as atividades espontâneas, prazerosas e criadoras, que o indivíduo busca para melhor ocupar o seu tempo livre. A recreação tem como objetivo principal criar as condições necessárias para o desenvolvimento integral das pessoas, além de promover a participação de forma coletiva e individual em ações que possam melhorar a qualidade de vida das pessoas. Possui ainda o caráter educacional, auxiliando na preservação da natureza e na afirmação dos valores imprescindíveis à convivência social e profissional. Assim, para Cavallari & Zacharias (2005) as principais características das atividades recreativas:

I. Deve ser desenvolvida de forma espontânea, sem esperar resultados ou benefícios específicos. Para tanto a opção por sua prática deve ser livre, atendendo os interesses de cada indivíduo.

II. A prática das atividades recreativas leva as pessoas a “estados psicológicos negativos” se realizadas em um clima e com uma atitude predominantemente descontente.

III. Deve ser um estímulo para a criatividade, um benefício para a formação pessoal e para as relações sociais, dando lugar à liberação de tensões da vida cotidiana, resgatando os valores essenciais para uma auto-realização.

É CORRETO o que se afirma:

- a) Somente a afirmativa I está correta.
- b) Somente a afirmativa II está correta.
- c) Somente as afirmativas II e III são corretas.
- d) Somente as afirmativas I e III são corretas.

Comentário:

Vamos trabalhar todas as afirmações.

I - **CERTA!** As atividades recreativas são executadas sem o propósito de obter recompensa e na qual participamos sem obrigação, mas por desejo íntimo, conforme vimos na definição trazida na teoria.

II - **ERRADA!** Parece fazer sentido, mas entendam que as atividades recreativas pressupõe um escape para as forças físicas, criadoras e na qual, participamos por vontade própria. Não se procura recompensas além da própria atividade. Percebam que não há essa possível atitude descontente ok?



III - **CERTA!** As atividades recreativas são a prática da recreação, que por sua vez estaria contida no lazer. Sendo assim, de fato são utilizadas para dar um tempo nas tensões da vida cotidiana e claro que promove benefícios de cunho pessoal e interpessoal.

Por isso, temos I e III corretas. A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**70. (NUCEPE - Prefeitura de Teresina/PI - 2016) Considerando-se o estresse da vida diária, julga-se necessário para o bom funcionamento dos indivíduos, momentos de lazer, direito garantido pela Constituição. No ambiente escolar também é necessário que existam esses momento garantidos através das aulas de recreação que são definidas como:**

a) atividade física na qual o indivíduo é naturalmente impelido a satisfazer necessidades de ordem física, psíquica ou social, de cuja realização lhe advém prazer.

b) atividade física ou mental na qual o indivíduo é naturalmente impelido a satisfazer necessidades de ordem física, de cuja realização lhe advém prazer físico.

c) a atividade física ou mental à qual o indivíduo é naturalmente impelido a satisfazer necessidades de ordem física, psíquica ou social, de cuja realização lhe advém prazer.

d) atividade mental na qual o indivíduo é naturalmente impelido a satisfazer necessidades de ordem física, psíquica ou social, de cuja realização lhe advém prazer.

e) atividade física ou mental na qual o indivíduo é naturalmente impelido a satisfazer necessidades de ordem social, cuja realização pode dar prazer.

#### **Comentário:**

Na recreação, temos as atividades que proporcionam prazer. E não é apenas um prazer físico, mas um prazer geral, até espiritual. E para alcançá-lo, as atividades podem ser de cunho físico ou mental. Por isso, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

**71. (FAEPESUL - Prefeitura de Araranguá/SC - 2016) Segundo Toseti, (1997 pag.14), que atividades devem ser espontâneas, criativas e que nos traga prazer, para assim, diminuir tensões e preocupações do dia-a-dia. Essa definição se refere as atividades:**

a) Psicológicas.

b) Esportivas.

c) Recreativas.

d) Todas as alternativas anteriores.



e) Nenhuma das alternativas.

#### Comentário:

Nem precisamos pensar muito, galera. Essas atividades que buscam a fuga do cotidiano e proporcionam prazer são as atividades recreativas. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

**72. (UECE-CEV - Prefeitura de Amontada/CE - 2016) Atente ao seguinte enunciado: "É o estado de espírito em que uma pessoa se encontra, instintivamente, dentro do seu tempo livre, em busca do lúdico (prazer), que é diversão, alegria, entretenimento".**

O enunciado se refere ao conceito de

- a) recreação.
- b) tempo de trabalho.
- c) tempo livre.
- d) lazer.

#### Comentário:

Questão muito boa, galera. Vejam que a banca trouxe a expressão "estado de espírito". Quando falamos de estado de espírito relacionado ao tempo livre, podemos cravar que é o lazer. A recreação já pressupõe alguma experiência propriamente dita, através das atividades recreativas. É claro que recreação estaria contido no lazer, mas a banca foi categórica e trouxe dados mais plausíveis para o lazer. Por isso, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**73. (INSTITUTO AOCP - EBSEH - 2015) Toda atividade espontânea, divertida e criadora que as pessoas buscam para promover sua participação individual e coletiva, para satisfazer sua necessidade de ordem física, psíquica ou mental, cuja realização lhe proporciona prazer, é denominada**

- a) esporte de rendimento.
- b) competições esportivas.
- c) recreação.
- d) ginástica laboral.
- e) surf.



### Comentário:

Agora sim, a questão traz as atividades em si. A experiência. Por isso, estamos falando de recreação. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

**74. (CPCON - Prefeitura de Riacho da Cruz/RN - 2017) As discussões sobre os conceitos de recreação e lazer têm uma longa trajetória em nosso país como também inúmeras interpretações. Assim sendo, assinale a alternativa CORRETA nos itens abaixo.**

- a) O lazer deve ser encarado como um fim em si mesmo, sem que se esperem benefícios ou resultados específicos.
- b) A recreação é a utilização do tempo livre em busca do lúdico.
- c) O lazer é o estado de espírito em que o ser humano se coloca.
- d) A pessoa que busca a recreação sempre buscará diferentes objetivos e nunca apenas só recrear.
- e) Tempo de necessidades básicas vitais é o tempo que uma pessoa utiliza direta ou indiretamente em função de sua produção.

### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Não necessariamente o lazer será um fim em si mesmo, apesar de realmente poder ser. Mas o erro maior da questão é que há busca pelo prazer, ou seja, é um benefício esperado pelo lazer.

A **alternativa B** está incorreta. Como a questão está fazendo um paralelo entre lazer e recreação, esta assertiva traz uma definição mais pertinente ao lazer. Usar tempo livre para prazer, para o lúdico. A recreação seria mais em torno da experiência em si.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Foi o que vimos. Lazer sendo um estado de espírito. Aqui está bem redondo.

A **alternativa D** está incorreta. Não é verdade. A atividade recreativa não precisa oferecer outra recompensa além dela mesma.

A **alternativa E** está incorreta. Não destrinchamos esses "tempos", pois nunca vejo em prova. Mas entendam que o tempo que estamos em função da produção é o tempo de trabalho. O tempo de necessidades básicas vitais é justamente o tempo de coisas básicas da vida como sono, alimentação, necessidades fisiológicas etc.

**75. (VUNESP - Prefeitura de Francisco Morato - 2019) A respeito do profissional de Educação Física, Marcellino (2013) afirma que, se ele for adequadamente formado, estará apto a trabalhar**



os valores propiciados pelo lazer que foram apontados por Jofre Dumazedier. Marcellino menciona que esses valores são:

- a) a criatividade, a discursividade e a conformidade social.
- b) os que formam a pessoa para realizar a constante crítica da escola.
- c) os que permeiam a vivência das situações revolucionárias em termos individuais.
- d) os que conduzem à conformidade social como forma de conquistar a felicidade individual.
- e) o descanso, o divertimento e o desenvolvimento tanto pessoal quanto social.

#### Comentário:

Pessoal, questão muito objetivo que só pede os valores propiciados pelo lazer. Como falamos, trata-se do descanso, divertimento e desenvolvimento tanto pessoal quanto social. Por isso, a **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

**76. (VUNESP - Prefeitura de São José dos Campos/SP - 2015) Assinale a alternativa que contém uma afirmação correta a respeito do lazer.**

- a) O lazer é entendido como o conjunto de atividades que as pessoas desenvolvem objetivando lucros financeiros.
- b) O lazer é entendido como o conjunto de experiências ao qual as pessoas se entregam com finalidades meditativas e produtivas.
- c) O lazer é entendido como o conjunto de experiências ao qual as pessoas se entregam objetivando saúde e fortalecimento corporal.
- d) O traço definidor das vivências do lazer é o seu caráter produtivo. Não se busca outra recompensa além do aprendizado provocado pela situação.
- e) O traço definidor das vivências do lazer é o seu caráter desinteressado. Não se busca outra recompensa além da satisfação provocada pela situação.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Lembrem do caráter desinteressado? Sem fins lucrativos? Pois é, não é objetivo do lazer nenhum fim lucrativo, a busca é pela satisfação.

A **alternativa B** está incorreta. Como vimos, a busca é pela satisfação, pelo prazer. O caráter é justamente libertório, liberação das obrigações.



A **alternativa C** está incorreta. Saúde e fortalecimento podem até advir de determinadas práticas no lazer, porém vimos que os valores podem ser atribuídos a descanso também. O objetivo do lazer em si não é culto ao corpo nem mesmo saúde.

A **alternativa D** está incorreta. Nada de caráter produtivo. O caráter é libertório e não necessariamente buscamos educação ou aprendizado, descanso e divertimento são importantes valores.

A **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão. Exatamente como vimos. Caráter desinteressado e busca pela satisfação.

**77. (FUNDEP - Prefeitura Municipal de Bom Jesus Amparo - 2018) No universo escolar, é responsabilidade da Educação Física ampliar o entendimento dos alunos sobre o fenômeno lazer, que no senso comum é entendido apenas como atividades para relaxar, divertir, distrair, etc.**

**Sobre os conceitos de lazer, analise as seguintes afirmativas e assinale com V as verdadeiras e com F as falsas.**

( ) O lazer é instrumento de transformação da / na sociedade, promotor do ser humano em si mesmo, é saúde e qualidade de vida.

( ) O lazer é o espaço privilegiado para a vivência lúdica (jogo, brinquedo, brincadeira e festa), na qual o prazer é a conquista da experiência da liberdade.

( ) O lazer é contraposição ao trabalho, pois é improvável vivenciar momentos lúdicos também nessa condição.

( ) O lazer é uma dimensão da cultura constituída por meio da vivência lúdica de manifestações culturais em um tempo / espaço conquistado pelo sujeito ou grupo social, estabelecendo relações dialéticas com as necessidades, os deveres e as obrigações, especialmente com o trabalho produtivo.

**Assinale a sequência CORRETA.**

a) F V V V

b) V F V V

c) V V F V

d) V V V F

**Comentário:**



Primeira afirmação: **VERDADEIRA!** Sim, o lazer é um instrumento promotor de saúde e qualidade de vida.

Segunda afirmação: **VERDADEIRA!** Isso, o lazer se utiliza da ludicidade para promover o prazer.

Terceira afirmação: **FALSA!** Perguntem ao jogador profissional de futebol ou ao cantor se não há lazer ou ludicidade no seu trabalho. Eu mesmo estou aqui escrevendo com enorme prazer para vocês rs.

Quarta afirmação: **VERDADEIRA!** Esta era um pouco mais difícil, citamos que o lazer está previsto na constituição federal de 1988, é um aspecto cultural e esse direito foi apontado para, aí sim, contrapor os deveres, obrigações etc.

Pelo exposto, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

**78. (VUNESP - Prefeitura de São Bernardo do Campo/SP - 2010) O lazer, como manifestação sociocultural relevante, deve ser apropriado pelos professores de Educação Física como**

- a) sinônimo de recreação e atividade física, uma vez que no ideário público essas representações se entrecruzam de forma indistinta.
- b) uma cultura a ser vivenciada no tempo disponível e marcada pela diversidade e pluralidade cultural.
- c) área de intervenção específica dos profissionais do âmbito das práticas corporais e de movimento.
- d) oposição ao mundo do trabalho, uma vez que esse não permite a fruição e a ludicidade em nenhuma das suas dimensões.
- e) como tempo soberano do ponto de vista da liberdade, ou seja, somos absolutamente livres para nossas escolhas individuais.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. O lazer não se confunde com recreação nem com atividade física. Lembremos que usamos o lazer para a busca do prazer, diversão e até desenvolvimento pessoal, mas não se esqueçam dos valores como o próprio descanso. Nem do caráter libertório, desinteressado, hedonístico e pessoal.

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. Exatamente. Vimos que os docentes devem usar da diversidade e pluralidade, podendo abordar aspectos culturais e sociais variados nesse tempo disponível para o lazer.



A **alternativa C** está incorreta. Não necessariamente né, pessoal? Mais uma vez não percam de vista o descanso nem mesmo o divertimento.

A **alternativa D** está incorreta. Vimos uma questão similar ao longo da aula. Não caíam nessa de desvincular totalmente o trabalho do lazer. É claro que costumamos tratar o lazer como oposto ao trabalho, relacionando a tempo livre. Mas nem sempre é assim, dei exemplo do meu trabalho aqui com vocês, lembram?

A **alternativa E** está incorreta. Na realidade, para o professor de educação física temos a preocupação com aspectos sociais e culturais, certo? Não é apenas um momento de ócio para nossos alunos, mas sim a oportunidade de proporcionarmos conteúdos relevantes para satisfação, prazer, divertimento e até desenvolvimento.

**79. (VUNESP - Prefeitura de Olímpia - 2019) Analise a seguinte situação hipotética.**

Os alunos do Ensino Fundamental, após terem refletido nas aulas de Educação Física sobre a importância de reconhecer e valorizar os espaços da escola e do próprio tempo livre, solicitaram à direção da escola a abertura da quadra, aos finais de semana, para que eles próprios realizassem programas extracurriculares de jogos e atividades de lazer com a comunidade. Segundo Sanches Neto (In: Darido e Rangel, 2005), esse tipo de atitude evidencia que os alunos

- a) só se interessam por atividades sem orientação do professor de Educação Física.
- b) não possuem conhecimento e nem capacidade para se organizar para prática de atividades físicas.
- c) começam a ser capazes de realizar um gerenciamento autônomo da atividade corporal e do tempo de lazer.
- d) conhecem e compreendem as políticas públicas de lazer propostas pelo governo estadual.
- e) ignoram que haverá aumento de despesas para a escola, o que é prejudicial para eles mesmos.

**Comentário:**

Trouxe essa questão bem tranquila só para que vocês percebam a relação do tempo livre com o lazer. Os alunos começam a ter capacidade de gerenciar seu tempo, buscando prazer, satisfação e divertimento. A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

**80. (VUNESP - Prefeitura de Cerquillo/SP - 2019) O lazer pode fazer parte de programas e projetos educativos na área da Educação Física, cujo profissional o utiliza seja como forma lúdica, seja como conteúdo. Marcellino (2013) destaca que o educador deve identificar o nível formativo**

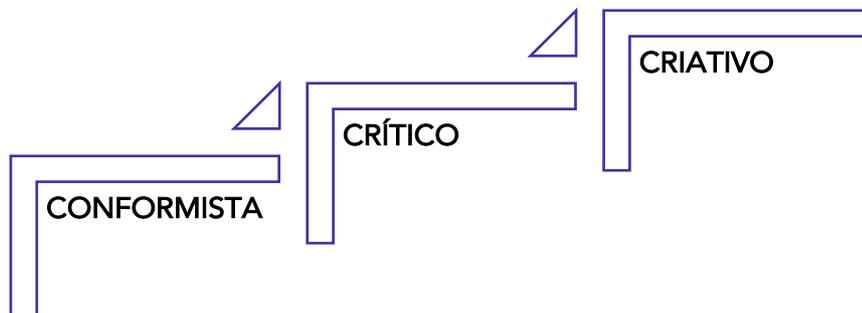


que seus alunos possuem em relação ao lazer e levá-los a superar o nível em que se encontram. Os níveis mencionados por Marcellino (2013) são, em ordem sequencial de complexidade, o

- a) crítico, o criativo, o conformista.
- b) crítico, o criativo, o revolucionário.
- c) conformista, o crítico, o criativo.
- d) discursivo, o crítico, o conformista.
- e) revolucionário, o crítico, o criativo.

#### Comentário:

Questão bem objetiva. Vamos rever nosso esquema?



Lembrando que o conformismo tem relação com a passividade, o aluno crítico já busca informação e o criativo passa até mesmo a propor a criação de atividades. Por conta disso, a **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão.

81. (VUNESP - Prefeitura de Marília - 2017) Leia atentamente a frase a seguir.

Este tipo de lazer se materializa na forma de ações voltadas à promoção da democratização esportiva e da sustentabilidade ambiental. Deve acontecer, sobretudo, por meio de propostas educativas para os cidadãos e de acesso a diferentes espaços para todos. Ainda incentivará a preservação do meio ambiente e o uso de espaços naturais com a menor interferência possível.

A frase se refere ao lazer

- a) turístico.
- b) naturalista.



- c) turístico de aventura.
- d) esportivo competitivo.
- e) esportivo participativo e ambiental.

**Comentário:**

Os dois tipos de lazer que vimos foram o lazer Turístico e o Esportivo participativo e ambiental. Este último é aquele definido pelo enunciado, que promove a democratização e preservação do meio ambiente. Por isso, a **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

**82. (VUNESP - Rio Claro - 2016) Marcellino (1996) entende que o lazer é cultura compreendida no seu sentido mais amplo; as pessoas podem praticar ou usufruir do lazer em seu tempo disponível, podendo optar entre as atividades**

- a) técnica ou cultural.
- b) prática ou social.
- c) cultural ou social.
- d) acadêmica ou contemplativa.
- e) prática ou contemplativa.

**Comentário:**

Mais uma questão bem objetiva da banca, conforme apontamos e destacamos na teoria, o autor cita as atividades prática ou contemplativa como opções para usufruto do lazer, pensando como conceito amplo de lazer como cultura. Por isso, a **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

**83. (VUNESP - Prefeitura de Rio Claro - 2016) Segundo Marcellino (1996), há dois aspectos educativos no lazer: o lazer como um veículo privilegiado de educação; e o lazer como**

- a) o que automatiza as pessoas.
- b) objeto de educação.
- c) objeto de produção.
- d) produto criativo.



e) o que desenvolve a motricidade.

### Comentário:

Em relação aos aspectos educativos do lazer, podemos pegar uma carona nas searas que apontamos na teoria. Vejamos:

1- **OBJETO** - na perspectiva de chamar a atenção para a **importância do lazer** na nossa sociedade e dando **iniciação ao conteúdo cultural específico** (físico-esportivo), mostrando a relação com os demais;

2- **VEÍCULO** - trabalhando os conteúdos vivenciados pelo lazer, buscando a **superação do conformismo**, pela **crítica e criatividade**;

3- **CONTEÚDO e FORMA** - no **desenvolvimento das aulas**, buscando incorporar, o máximo possível, o componente lúdico da cultura.

Vai ajudar a perceber que temos lazer como veículo e como objeto de educação. Por isso, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

**84. (FUNCERN - Prefeituras Municipais de Apodi/RN E Itaú/RN - 2019) O lazer faz parte da vida das pessoas na sociedade atual. A falta de espaço nas grandes cidades brasileiras confinou a maioria dos jogos de rua ao pátio da escola ou a aula de Educação Física. Também é crescente a influência da televisão, da mídia em geral e dos brinquedos eletrônicos no repertório de atividades das crianças e adolescentes. É preciso realizar uma reflexão sobre as mudanças que vêm ocorrendo na sociedade, e como isso influencia nas práticas sociais e culturais dos alunos, e nas ações pedagógicas dos docentes. Nesse sentido, ao abordar o jogo na perspectiva do lazer e qualidade de vida, o professor deve apresentar, nas suas aulas, alternativas e intervenções que priorizem os aspectos: conceitual, procedimental e atitudinal. Nesta perspectiva, é considerada atitude correta:**

a) estimular os alunos a realizar os jogos e outras atividades físicas aprendidas nas aulas com amigos e familiares, fora do período normal de aulas, como finais de semana e nas férias escolares.

b) realizar projetos e programas envolvendo os alunos e que só possam acontecer no período do contra-turno e dentro da escola. Assim os alunos realizarão as práticas de lazer sentindo-se seguros e protegidos na escola, compreendendo que as praças e parques das cidades são apenas para pessoas da comunidade, adultos ou que estão acompanhadas.

c) apresentar alternativas fora do contexto escolar, como praças, parques e clubes como espaços exclusivos para as atividades lazer, fazendo compreender que a escola é apenas local de aula e de práticas educacionais específicas.



d) considerar que desenvolver projetos, no contexto escolar, na perspectiva do jogo para o lazer, é apenas um paliativo nas tensões e nos estresses dos alunos, e uma forma de promover relaxamento e descanso e que essas ações, na escola, não têm relação com as atividades de lazer realizadas pelos alunos fora da escola, já que o objetivo não é o aprendizado e sim apenas a prática pela prática.

#### Comentário:

A **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão. Isso mesmo, assim como os alunos fazem dever de casa e revisam as demais disciplinas, eles devem ser motivados a usar do lazer fora do ambiente escolar com amigos e familiares.

A **alternativa B** está incorreta. Negativo. Lazer pode e deve ser aplicado durante as aulas e até mesmo fora da escola.

A **alternativa C** está incorreta. Vimos que não é isso. O lazer faz parte do contexto escolar, inclusive como meio para transformar a educação.

A **alternativa D** está incorreta. Paliativo nada! É um meio direto de promoção de bem-estar e promoção, inclusive, da cidadania.

**85. (VUNESP - Prefeitura de Itapevi - 2019) De acordo com Marcellino (in: De Marco, 2013), o ramo pedagógico da Educação Física escolar tem ligações com o duplo aspecto educativo do lazer: educação para o lazer e educação pelo lazer. Na educação pelo lazer tem-se o lazer como objeto e a perspectiva de chamar a atenção para a importância do lazer em nossa sociedade. O lazer, como um veículo privilegiado de educação, trabalha os conteúdos vivenciados pelo lazer e busca a**

- a) aquisição de valores por meio da crítica ao esporte espetáculo.
- b) superação do conformismo, por meio da crítica e da criatividade.
- c) superação da atividade físico-esportiva, por meio da ludicidade.
- d) a adesão ao lazer para melhorar o rendimento escolar.
- e) a transformação dos programas de esporte performance em programas de lazer.

#### Comentário:

Reverendo os aspectos citados pelo autor:



- 1- **OBJETO** - na perspectiva de chamar a atenção para **a importância do lazer na nossa sociedade** e dando **iniciação ao conteúdo cultural específico** (físico-esportivo), mostrando a relação com os demais;
- 2- **VEÍCULO** - trabalhando os conteúdos vivenciados pelo lazer, **buscando a superação do conformismo, pela crítica e criatividade**;
- 3- **CONTEÚDO E FORMA** - no desenvolvimento das aulas, buscando incorporar, o máximo possível, o **componente lúdico da cultura**.

Sendo assim, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

86. (IBFC - EBSEH - 2017) O lazer conceituado como o conjunto de ocupações, às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para se divertir e se entreter ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. Sobre a caracterização do lazer analise as afirmativas abaixo e assinale a alternativa correta.

- I. Lazer é a "cultura vivenciada no 'tempo disponível' das obrigações profissionais, escolares, familiares e sociais, combinando os aspectos tempo e atitude";
- II. Lazer é "fenômeno gerado historicamente e do qual emergem valores questionadores da sociedade como um todo, porém devido seu caráter lúdico sem influências da estrutura social vigente";
- III. Lazer é "um tempo privilegiado para a vivência de valores que contribuam para mudanças de ordem moral e cultural";
- IV. Lazer é "portador de um duplo aspecto educativo, veículo e objeto de educação".

De acordo com Marcelino (2008) estão corretas as afirmativas:

- a) Somente I, II e III
- b) Somente I, II e IV
- c) Somente II, III e IV
- d) Somente I, III e IV
- e) Todas estão corretas

Comentário:



Pessoal, a única assertiva errada é a II, pois o lazer tem muito influência na estrutura social. Vimos que é através do lazer que o professor tem a possibilidade de abordar questões sociais como: exclusão, violência, drogas, respeito etc. Dessa forma a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

87. (CS UFG -2017) Leia o texto a seguir.

No Brasil, esse repensar sobre o lazer vem ocorrendo desde a década de 1970, período em que foi notável a repercussão da produção teórica do sociólogo francês Joffre Dumazedier que, em 1979, formulou proposições teóricas pautadas nos resultados das pesquisas empíricas desenvolvidas por ele na França, nas décadas de 1950 e 1960, destacando um sistema de caracteres específicos e constituintes do lazer. GOMES, Christianne Luce. Lazer – Concepções. In: GOMES, Christianne Luce (Org.).

Dicionário crítico do lazer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 121 (Adaptado).

De acordo com as proposições de Joffre Dumazedier, os elementos constituintes do conceito de lazer são:

- a) caráter libertário, lúdico, compulsório e privado.
- b) caráter liberatório, desinteressado, hedonístico e pessoal.
- c) caráter emancipatório, expressivo, competitivo e público-privado.
- d) caráter revolucionário, educacional, pedagógico e público.

**Comentário:**

Segundo o autor Joffre Dumazedier, o lazer completo possui caráter liberatório, de livre escolha; caráter desinteressado, sem fim lucrativo, caráter hedonístico, de satisfação; caráter pessoal, onde as expectativas superam as necessidades. Por isso, a **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão.

88. (FUNDEP - PREFEITURA DE PARÁ DE MG - 2018) Discutir a importância da Educação Física, à luz da proposta da Unesco para a educação no século XXI, permite redimensionar suas finalidades a partir de quatro pilares: aprender a conhecer e a perceber; aprender a conviver; aprender a viver; aprender a ser.

Analise as afirmativas a seguir.

O compromisso com uma Educação Física voltada para a formação cidadã dos alunos deve ser orientado, sobretudo, pelas seguintes diretrizes:



I. Corpo concebido na sua totalidade e a qualidade de vida como requisito para a vivência corporal plena.

II. A ludicidade como essência da vivência corporal em que a escolarização é utilizada como tempo de vivência de direitos.

III. A ética, a estética e a democracia como fundamento do exercício da cidadania, e como princípios norteadores da formação humana.

Estão corretas as diretrizes:

a) I e II, apenas.

b) I e III, apenas.

c) II e III, apenas.

d) I, II e III.

**Comentário:**

É certa a contribuição da educação física para a formação do cidadão. Sendo justamente todas essas apontadas na questão as diretrizes que devem orientar o caminho profissional. Por isso, a **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão.

**89. (FUNDEP - Prefeitura de Bom Jesus Amparo - 2018)** A história da organização da sociedade humana é sinalizada por um processo contínuo de criação e recriação de categorização das pessoas. Esse processo, por se tratar de atividades humanas, indica, implícita ou explicitamente, intenções. Tendo em conta os fatores econômicos, sociais, culturais e históricos, o ser humano constrói sua identidade nas relações que estabelece consigo mesmo e com outros seres, ao mesmo tempo em que transforma a sociedade e por ela é transformado.

Considerando esse contexto, avalie as seguintes asserções e a relação proposta entre elas.

I. A educação, além de ser um direito social básico e elementar, é também o caminho ou a condição necessária que irá permitir o exercício e a conquista do conjunto dos direitos da cidadania, que se ampliam a cada dia em contrapartida às necessidades do homem e da dignidade humana.

Nesse sentido, entende-se

II. A educação como mediação para a construção da cidadania, contribuindo para a integração dos homens no tríplice universo do trabalho, da simbolização subjetiva e das mediações institucionais da vida social.



A respeito dessas asserções, assinale a alternativa CORRETA.

- a) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa da I.
- c) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.

**Comentário:**

A primeira afirmação trata do caráter contributivo que a educação (e a educação física faz parte) para a promoção da cidadania. E a segunda, além de certa, contribuiu para a justificativa da primeira, uma vez que demonstra a forma como que tudo ocorre. Ou seja, integração das pessoas, mediações relacionadas à vida social etc. Por isso, a **alternativa A** está correta e é o gabarito da questão.

**90. (VUNESP - PREFEITURA DE OLÍMPIA - 2019) Scarpato (2007) afirma, tendo em vista que a atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) estabelece a Educação Física como componente obrigatório da Educação Básica, que a Educação Física deve ser integrada à proposta pedagógica da escola, deve contribuir para o desenvolvimento do educando, para o**

- a) exercício da cidadania e o acesso à Universidade pública.
- b) exercício da cidadania, para a aquisição de meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores.
- c) exercício da cidadania e o domínio das tecnologias presentes no mundo globalizado.
- d) encerramento de estudos posteriores e a inclusão no mercado de trabalho, ora globalizado.
- e) ingresso no mercado de trabalho, o acesso ao ensino superior e aos bens de consumo.

**Comentário:**

A **alternativa A** está incorreta. O exercício da cidadania sim, mas não necessariamente o acesso à universidade pública.

A **alternativa B** está correta e é o gabarito da questão. Isso mesmo. Apesar de tratarmos a lei de diretrizes e bases em outra aula, mostramos que a educação física hoje busca a promoção da cidadania atuando em volta de todo o contexto social em que está inserido o aluno.

A **alternativa C** está incorreta. Domínio das tecnologias é bom, mas não é meta da educação física.



A **alternativa D** está incorreta. Esses serão resultados possíveis advindos da promoção de um bem maior chamado cidadania.

A **alternativa E** está incorreta. Mesmo comentário que a assertiva anterior. Estamos tratando de objetivo "macro" da educação física, e no contexto desta questão trata-se de cidadania.

**91. (VUNESP - PREFEITURA DE ITAPEVI - 2019) O professor Fabio, ao desenvolver o programa de Educação Física para alunos do Ensino Fundamental II, procura superar a simples execução prática das atividades motoras durante as aulas, estimula os alunos a refletirem sobre as suas próprias ações, a criar formas de se manifestarem corporalmente, a exercitarem a sua autonomia, além de favorecer a interação entre os alunos e o compromisso com o meio social.**

**É correto afirmar que essa sistemática adotada pelo professor Fábio, pautada nas ideias de Scarpato (2007),**

- a) fornece conteúdos diretamente utilizados para ingresso na universidade pública.
- b) prepara diretamente para inserção do aluno no mercado de trabalho.
- c) torna mais complexa a compreensão sobre o mundo globalizado.
- d) propicia um melhor domínio das técnicas esportivas.
- e) contribui para o exercício da cidadania.

#### **Comentário:**

Questão muito parecida com uma já comentada anteriormente. A educação física alia todas as ferramentas que estão ao seu dispor não para formar apenas atletas ou universitários, mas também cidadãos. Por esse motivo, a **alternativa E** está correta e é o gabarito da questão.

**92. (AOCP - PREFEITURA MUNICIPAL DE FEIRA DE SANTANA - 2018) Sobre a relação entre Educação Física e cidadania, assinale a alternativa correta.**

- a) A Educação Física escolar não tem espaço suficiente no currículo escolar para colaborar no desenvolvimento de conhecimentos e habilidades necessárias para o desenvolvimento das capacidades individuais que levam os sujeitos ao pleno exercício da cidadania.
- b) A cidadania é uma característica das democracias gregas na Antiguidade que não é possível de ser aplicada nas democracias modernas.
- c) A escola é um espaço importante para o desenvolvimento das habilidades necessárias para os indivíduos exercerem sua cidadania e a educação física pode contribuir para esse fim ao tratar apenas de futebol na escola.



d) A escola é um espaço importante para o desenvolvimento das capacidades necessárias aos indivíduos exercerem sua cidadania. Em tal contexto, a concepção de cultura corporal contribui e afirma tal perspectiva ao prever que o patrimônio cultural possa ser acessado por todos os estudantes por meio do movimento e das práticas corporais.

e) A cidadania é um atributo social possível de ser exercido apenas na fase adulta da vida, todavia, na escola, a criança inicia seu aprendizado, por exemplo, ao resolver coletivamente problemas que ocorrem durante as práticas esportivas.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. A assertiva conseguiu colocar o contrário da verdade. É claro que a educação física contribui para a cidadania, como vimos.

A **alternativa B** está incorreta. A cidadania está a pleno vapor, inclusive é uma das buscas da educação física a contribuição para seu exercício.

A **alternativa C** está incorreta. Estava tudo certo até afirmar ser apenas o futebol o instrumento para exercício da cidadania. Vimos que são diversos meios pelos quais podemos alcançá-la. Como o lazer, os jogos, brincadeiras etc.

A **alternativa D** está correta e é o gabarito da questão. Perfeito. É a educação física, através do movimento e práticas corporais, como meio de exercer a cidadania.

A **alternativa E** está incorreta. A cidadania aqui deve ser vista num conceito amplo de formação social e cultural e por isso pode e deve ser exercida desde sempre.

**93. (AOCP - PREFEITURA MUNICIPAL DE FEIRA DE SANTANA - 2018) Enquanto componente curricular da Educação Básica, a Educação Física tem como uma de suas finalidades introduzir e integrar o aluno na cultura corporal e, assim, instrumentalizá-lo para que possa ter capacidade crítica e autonomia em produzi-la, reproduzi-la e transformá-la. Nesse sentido, a Educação Física cumpre um papel fundamental para a formação cidadã dos educandos. Sobre a relação Educação Física e cidadania, assinale a alternativa correta.**

a) A Educação Física não deve se preocupar objetivamente com o desenvolvimento da cidadania no aluno. Esse conteúdo escolar é de responsabilidade da Sociologia.

b) É tarefa da Educação Física contribuir para a tomada de consciência social do aluno, por meio de práticas corporais que inibam a autonomia e a iniciativa do aluno, objetivando, assim, que ele tenha maior participação nas aulas.

c) É tarefa da Educação Física preparar o aluno para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte e os demais componentes da cultura corporal em sua vida, para deles tirar o melhor



proveito possível. Implica também compreender a organização institucional da cultura corporal em nossa sociedade, para que se desenvolva pensamento crítico do sistema esportivo na sociedade de consumo.

d) Ao se compreender que a cultura corporal é um produto social das relações históricas e desumanas, a Educação Física proporciona ao aluno consciência sobre os modos de produção, garantindo maior possibilidade de participação cidadã ao aluno.

e) A Educação Física, enquanto campo disciplinar, pode contribuir para uma formação cidadã ao proporcionar frequentemente aos alunos ordem e unidade nas práticas corporais escolares, com a finalidade de melhorar a capacidade crítica dos alunos.

#### Comentário:

A **alternativa A** está incorreta. Também é responsabilidade da educação física o desenvolvimento da cidadania.

A **alternativa B** está incorreta. Práticas corporais que “inibam” não! Ao contrário, que estimulem a autonomia e iniciativa do aluno.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Exatamente. É o desenvolvimento da cidadania através da educação física.

A **alternativa D** está incorreta. Cultura propriamente dita será abordada em outra aula, mas já adianto que a cultura corporal pode ser um produto social das relações históricas e humanas.

A **alternativa E** está incorreta. Não é através de ordem e unidade nas práticas corporais escolares que haverá a formação cidadã. Democracia e ludicidade são diretrizes para se alcançar esse objetivo.

**94. (FAFIPA - PREFEITURA DE PARAÍSO DO NORTE - 2018) Assinale a alternativa CORRETA: de acordo com os PCNs, eleger a cidadania como eixo norteador significa entender que a Educação Física na escola é responsável pela formação de alunos que sejam capazes de:**

a) Participar de atividades corporais, adotando atitudes de respeito mútuo, dignidade e competitividade.

b) Conhecer, valorizar, respeitar e desfrutar da pluralidade de manifestações da cultura do corpo perfeito.

c) Reconhecer-se como elemento integrante do ambiente, adotando hábitos saudáveis relacionando-os com os efeitos sobre a própria saúde e de melhoria da saúde coletiva.



d) Conhecer a diversidade de padrões de saúde, beleza e desempenho que existe nos diferentes grupos sociais, compreendendo sua inserção dentro da cultura em que são produzidos, aderindo aos padrões divulgados pela mídia.

#### Comentário:

Esta questão se utiliza dos parâmetros curriculares nacionais, que é alvo de outra aula. Mas podemos extrair desde já a questão da promoção da cidadania através da educação física.

A **alternativa A** está incorreta. O erro está na competitividade.

A **alternativa B** está incorreta. Não é pela busca pelo corpo perfeito que nos utilizamos da cidadania como eixo norteador.

A **alternativa C** está correta e é o gabarito da questão. Exatamente. Cidadania é fazer parte do todo e de todos os benefícios que estar integrado pode oferecer, como saúde etc.

A **alternativa D** está incorreta. "Aderindo aos padrões divulgados pela mídia" não!



# ESSA LEI TODO MUNDO CONHECE: PIRATARIA É CRIME.

Mas é sempre bom revisar o porquê e como você pode ser prejudicado com essa prática.



**1** Professor investe seu tempo para elaborar os cursos e o site os coloca à venda.



**2** Pirata divulga ilicitamente (grupos de rateio), utilizando-se do anonimato, nomes falsos ou laranjas (geralmente o pirata se anuncia como formador de "grupos solidários" de rateio que não visam lucro).



**3** Pirata cria alunos fake praticando falsidade ideológica, comprando cursos do site em nome de pessoas aleatórias (usando nome, CPF, endereço e telefone de terceiros sem autorização).



**4** Pirata compra, muitas vezes, clonando cartões de crédito (por vezes o sistema anti-fraude não consegue identificar o golpe a tempo).



**5** Pirata fere os Termos de Uso, adultera as aulas e retira a identificação dos arquivos PDF (justamente porque a atividade é ilegal e ele não quer que seus fakes sejam identificados).



**6** Pirata revende as aulas protegidas por direitos autorais, praticando concorrência desleal e em flagrante desrespeito à Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98).



**7** Concurseiro(a) desinformado participa de rateio, achando que nada disso está acontecendo e esperando se tornar servidor público para exigir o cumprimento das leis.



**8** O professor que elaborou o curso não ganha nada, o site não recebe nada, e a pessoa que praticou todos os ilícitos anteriores (pirata) fica com o lucro.



Deixando de lado esse mar de sujeira, aproveitamos para agradecer a todos que adquirem os cursos honestamente e permitem que o site continue existindo.