

AV2 – Educação Física – EM

Questão 01

Arte que propicia a desinibição, comunicação e expressão, capacidade de raciocínio lógico e o contato com a cultura e a história.

☐ a) Dança

☒ b) Teatro

☐ c) Livros

☐ d) Música

Questão 02

Assinale a alternativa que indica a categoria de jogos de salão.

☒ a) Xadrez, dominó, bilhar, sinuca, jogo de botão;

☐ b) Futsal, handebol, vôlei e basquete;

☐ c) Futsal, dominó, pingue-pongue, boliche;

☐ d) Futebol, xadrez, vôlei e basquete;

Questão 03

Os jogos populares também são conhecidos pelo como?

☐ a) Jogos de mesa;

☐ b) Jogos de quadra;

☒ c) Jogos de rua;

☐ d) Jogos de companheirismo;

Questão 04

Sobre os jogos populares assinale a alternativa correta.

- ☐ a) Os jogos e as brincadeiras infantis populares propiciaram o desenvolvimento da imaginação da criança, mais nos dias de hoje não faz mais diferença para desenvolver o espírito de colaboração.
- ☒ b) Os jogos e as brincadeiras infantis populares propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajudam a criança a compreender melhor o mundo.
- ☐ c) Os jogos e as brincadeiras infantis populares não propiciam o desenvolvimento da imaginação, e tão pouco o espírito de colaboração, e jamais irá ajudar a criança a compreender melhor o mundo.
- ☐ d) Os jogos e as brincadeiras infantis populares propiciam o desenvolvimento da imaginação, mas não ajuda no desenvolvimento motor.

Questão 05

Qual jogo contém um caráter lúdico e pedagógico que possibilita ao aprendiz desenvolver o raciocínio, as estratégias para solucionar problemas, compreender as técnicas do jogo e aprender noções de cálculos?

- ☒ a) Xadrez;
- ☐ b) Futebol;
- ☐ c) Geometria;
- ☐ d) Amarelinha;

Questão 06

Qual é a maneira mais interessante de brincar para uma criança?

- ☐ a) Brincar com o que lhe faz sentido;
- ☐ b) Brincar sozinho;
- ☒ c) Brincar em grupo;
- ☐ d) Brincar com objetos;

Questão 07

O que é capacidade aeróbia?

- ☐ a) É a forma de deixar o cérebro mais resiliente;
- ☒ b) É a capacidade máxima de absorver, utilizar e transportar oxigênio, durante um exercício físico;
- ☐ c) É a capacidade máxima de transportar, mais sangue na corrente sanguínea.
- ☐ d) É a capacidade máxima de deixar o corpo mais forte, para transportar cargas.

Questão 08

- ☐ a) É a capacidade que um indivíduo possui para correr mais rápido;
- ☐ b) É a capacidade que desenvolve os pulmões a executar uma melhor filtragem do oxigênio;
- ☒ c) É a capacidade que um indivíduo possui de suportar exercícios de alta intensidade;
- ☐ d) É a capacidade que um indivíduo possui de parar, pensar e agir;

Questão 09

A maior queima de gordura, ocorre durante o período pós-exercício, esse fenômeno é chamado de?

- ☐ a) "After one"
- ☐ b) "After gap"
- ☐ c) "After day"
- ☒ d) "After burning"

Questão 10

Sobre os jogos populares é correto afirmar:

- ☐ a) Que a maioria dos jogos populares tiveram sua origem ainda na antiguidade com os povos Astecas e Maias.
- ☐ b) Que a maioria dos jogos populares tiveram sua origem ainda na antiguidade com os povos babilônicos e bárbaros.
- ☐ c) Que a maioria dos jogos populares tiveram sua origem ainda na antiguidade com as tribos indígenas tupi-guarani.
- ☒ d) Que a maioria dos jogos populares tiveram sua origem ainda na antiguidade egípcia e greco/romana.