



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
CÂMPUS CONGONHAS

CONCURSO PÚBLICO DE PROVAS E TÍTULOS – EDITAL 162/2014
CAMPUS CONGONHAS

Cargo/Área: EDUCAÇÃO FÍSICA – ÁREA 2

Data: 11/01/2015

PROVA OBJETIVA

SÓ ABRA QUANDO AUTORIZADO

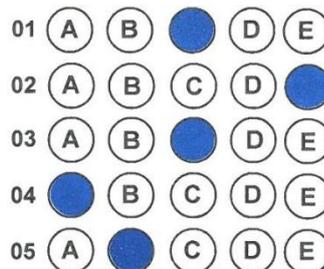
1) Esta prova é composta de **10 questões de múltipla escolha**, com **5 opções de escolha cada**. **O valor de cada questão é de 3 pontos**. Este caderno contém **07 páginas**.

2) A prova terá início às 14h com duração de 4 horas. Você será avisado quando restarem 30 minutos para o final.

3) Tenha em mãos apenas o material necessário para a resolução da prova. Não é permitido o uso de calculadoras nem o empréstimo de qualquer tipo de material.

4) Resolva as questões neste caderno de provas. Logo após, solicite ao fiscal o seu cartão de resposta para preenchimento das respostas. Transcreva-as a lápis, confira com atenção e então cubra a opção escolhida com caneta azul ou preta.

ATENÇÃO: só existe 01 (uma) alternativa correta.



**OBSERVE COMO SE DEVE PREENCHER O
CARTÃO DE RESPOSTA**

5) Assine o cartão de resposta no local indicado

6) A apuração do resultado será feita por leitora ótica, não havendo processamento manual dos cartões.

7) **NÃO** dispomos de outros cartões de resposta para substituir os errados, portanto, atenção.

8) Caso você perceba alguma irregularidade, comunique-a imediatamente aos fiscais.

9) Os três últimos candidatos deverão permanecer na sala para entrega simultânea do cartão de resposta e assinar na folha de ocorrência.

QUESTÃO 01 - O lazer é aqui compreendido como uma dimensão da cultura. Neste sentido, o lazer é caracterizado pela vivência lúdica de manifestações culturais no tempo/espaço social. Constituído conforme a peculiaridade do contexto histórico e sociocultural no qual é desenvolvido, o lazer implica - produção. De cultura - no sentido da reprodução, construção e transformação de práticas culturais vivenciadas ludicamente por pessoas, grupos, sociedades e instituições. Essas ações são construídas em um tempo/espaço social, dialogam e sofrem interferências das demais esferas da vida em sociedade e nos permitem ressignificar, simbólica e continuamente, a cultura. Ao analisarmos as experiências de lazer de forma ampliada perceberemos que suas dimensões vão além do estado de prazer proporcionado pela ação. Ou seja, constatam-se as seguintes qualificações, já destacadas por Dumazedier desde 1979:

- A) Brincadeiras, Recreação e Esportes.
- B) Ociosidade, Prazer e Educação.
- C) Diversão, Acomodação e Entretenimento.
- D) Divertimento, Desenvolvimento e Descanso.
- E) Liberdade, Emoção e Descontração.

QUESTÃO 02 - De acordo com o Documento subsidiário à política de inclusão (2005), a inclusão é um processo complexo, que encontra diferentes matizes, transformando cada situação em um caso singular e fazendo com que as propostas utilizadas em determinado contexto necessitem de reformulações e reconfigurações em outros. Desta forma, analisar os pressupostos da **INCLUSÃO** é algo latente e importante, pois:

- A) a inclusão tem um caráter de reunir alunos, funcionários, professores, pais, diretores, enfim todas as pessoas envolvidas com a educação.
- B) a inclusão depende da capacidade do aluno em adaptar-se à escola.
- C) a inclusão é a inserção parcial e incondicional, também chamada de sistema caleidoscópico.
- D) a inclusão possui como meta principal condicionar os alunos em escolas especiais para que em seguida possam participar da educação regular.
- E) a inclusão deve ser pensada no sentido da participação de todos os estudantes nos processos de aprendizagem, salvo aqueles com capacidade intelectual acima da média.

QUESTÃO 03 - Para que uma proposta de educação para o lazer possa obter sucesso no âmbito escolar, é necessário que haja, além de competência técnica para o desenvolvimento de programas:

- A)** autorização do poder público local, por envolver questões políticas e de enfrentamento com o tráfico.
- B)** a realização de vários tipos de avaliações biométricas, para reconhecimento do contexto sociocultural.
- C)** um levantamento das necessidades requeridas no mercado de trabalho dos alunos.
- D)** engajamento da equipe técnica e do docente da escola com a comunidade local.
- E)** um levantamento estatístico dos eventos de lazer da comunidade e das mídias.

QUESTÃO 04 - Os jogos como conteúdos atitudinais devem ser destacados nas aulas de Educação Física, pois a aprendizagem de qualquer prática da cultura corporal de movimento que não considerá-lo será reduzida à mera aprendizagem tecnicista. Considere os enunciados a seguir:

- I** - Predisposição à cooperação e solidariedade nos jogos faz parte dos conteúdos atitudinais.
- II** - Disposição em adaptar-se às regras, materiais e espaço, visando à inclusão do outro, faz parte dos conteúdos atitudinais.
- III** - Compreensão dos aspectos históricos e sociais relacionados aos jogos faz parte dos conteúdos atitudinais.
- IV** - Desenvolvimento da capacidade de adaptar espaços e materiais na criação de jogos faz parte dos conteúdos atitudinais.

Estão **CORRETOS** os itens:

- A)** I, apenas.
- B)** I e II, apenas.
- C)** I, II e III, apenas.
- D)** I, II e IV, apenas.
- E)** I, II, III e IV.

QUESTÃO 05 - A Educação Física como componente educacional passou e passa por influências pedagógicas e ideológicas. Relacione as diferentes fases da Educação Física no Brasil apresentadas abaixo:

1. Fase HIGIENISTA.
2. Fase MILITARISTA.
3. MOVIMENTOS RENOVADORES DA EDUCAÇÃO FÍSICA.
4. Fase da ESPORTIVIZAÇÃO.

() A Educação Física era vista como poderoso auxiliar no fortalecimento do estado e possante meio para o aprimoramento da raça.

() Estudo de medidas sócio sanitárias, sociais e educacionais que influenciaram física e mentalmente o desenvolvimento das qualidades corporais dos indivíduos e portanto das gerações.

() Propaganda mostra a força do povo brasileiro e a necessidade de se acreditar no país. Essa fase tem um caráter altamente tecnicista.

() Houve abertura para inúmeras publicações da área motivadas pela constituição de novas metodologias e práticas pedagógicas.

A) 2 – 4 – 1 – 3.

B) 1 – 2 – 4 – 3.

C) 3 – 1 – 2 – 4.

D) 2 – 1 – 4 – 3.

E) 1 – 2 – 3 – 4.

QUESTÃO 06 - Pensando na temática “*Lazer e Trabalho*”, o professor de Educação Física solicita que os alunos observem que, em uma partida de futebol transmitida pela TV, os jogadores e os espectadores da partida apresentam comportamentos diferentes, já que a mesma situação representa trabalho para os jogadores e lazer para os espectadores. De acordo com Nelson Marcellino, um dos principais estudiosos do lazer no Brasil, é correto afirmar que o aspecto que diferencia jogadores e espectadores, nesse momento, é

A) o nível cultural.

B) a atitude em relação ao jogo.

C) o gosto pelo esporte.

D) a presença de emoções.

E) o interesse pelo esporte.

QUESTÃO 07 - Ao discutir com os estudantes a realidade da comunidade onde esses estudantes vivem e as facilidades e dificuldades que eles encontram para ter acesso a atividades de lazer que lhes interessa, o professor estimula:

- A)** o acesso ao conhecimento sobre como controlar os esforços físicos nas práticas esportivas.
- B)** a organização de entidades comunitárias, e a desobrigação do Estado em relação ao lazer.
- C)** a formação política necessária para que as pessoas reivindiquem espaços e oportunidades para o lazer.
- D)** o desenvolvimento da compreensão de que não há como interferir nas políticas públicas de lazer.
- E)** a compreensão da necessidade das políticas públicas de lazer focalizarem suas ações nos interesses físicos.

QUESTÃO 08 - De acordo com Melo (2006) a animação cultural como uma tecnologia educacional (uma proposta de intervenção pedagógica) é pautada na ideia da mediação. Tenta permitir compreensões mais aprofundadas acerca dos sentidos e significados culturais (considerando as tensões que nesse âmbito se estabelecem). A interação social em situações diversas (especificamente em aulas de Educação Física) é uma das estratégias mais importantes do Professor (Animador Cultural) para a promoção de aprendizagens pelos participantes. Sendo assim, é lícito afirmar que:

- A)** Para propiciar um ambiente acolhedor é importante que o Professor (Animador) elimine os conflitos, as disputas e as divergências existentes no jogo.
- B)** De forma alguma é bom propiciar situações de conversa, brincadeiras ou aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as pessoas, pois estas aumentam a confiança e a auto-estima.
- C)** É tarefa do Professor (Animador) individualizar aprendizagens oferecidas às pessoas considerando suas capacidades afetivas, sociais, emocionais e cognitivas.
- D)** As pessoas se desenvolvem em situações de interação social, nas quais conflitos e negociação de sentimentos, ideias e soluções são elementos dispensáveis.
- E)** O professor (Animador) deve provocar questionamentos acerca da ordem social estabelecida e contribuir para a superação do *status quo* e para a construção de uma sociedade mais justa.

QUESTÃO 09 - Levando-se em consideração que a escola é uma instituição social e, portanto, intimamente ligada ao todo da sociedade, pode-se dizer que as práticas escolares trazem consigo as marcas da cultura e das relações sociais que se estabelecem no contexto em que está inserida. Muitas vezes não se atenta, porém, ao fato de que a sociedade, bem como os modos de se representar o corpo e de utilizá-lo, ajustá-lo, modificá-lo na escola é historicamente construída, trazendo consigo heranças de outras épocas, quando ainda a fábrica era o modelo de produtividade para a escola.

A partir desta consideração, analise as afirmativas abaixo:

- I. Na sociedade atual ainda são perceptíveis traços do ideário mecanicista, bem como da dualidade entre corpo e mente, própria do pensamento cartesiano.
- II. Assim como existe uma variedade complexa de concepções elaboradas sobre o corpo desde a antiguidade até os nossos dias, o mesmo ocorre com as concepções de criança e de educação/escola.
- III. As concepções sobre o corpo muito antes de mostrarem o progresso da ciência na descoberta do que é verdadeiramente o corpo, sinalizam os processos de disputa entre diferentes concepções que se confrontaram pelo direito de atuar hegemonicamente sobre o corpo e dar-lhe a forma considerada adequada pelas convicções de certo grupo social ou econômico.
- IV. Conscientes de que cada sociedade elabora uma série de dispositivos para produzir, legitimar e transmitir suas verdades sobre as questões que lhe interessam, inclusive sobre o corpo e as práticas escolares sobre o corpo, é preciso pensar e conceber o corpo a partir da lógica mecânica e disciplinar.

Estão **CORRETOS** os itens:

- A) I e II, apenas.
- B) I, II e III, apenas.
- C) I, II e IV, apenas.
- D) I, II, III e IV.
- E) Nenhuma das alternativas acima.

QUESTÃO 10 - No Esporte Moderno a perspectiva única sempre foi o rendimento, em que havia a necessidade de campeões, classificações, regras, entidades, dirigentes, árbitros e outros aspectos imprescindíveis.

Analise as afirmativas abaixo sobre tal fenômeno no contexto brasileiro das últimas décadas do século XX:

I. O esporte de rendimento era reproduzido nas escolas e fora do âmbito institucionalizado. As pessoas reconheciam as práticas físicas ligadas a qualquer tipo de jogo/esporte como recreação.

II. Nas escolas, a reprodução do Esporte de Rendimento nas atividades esportivas significava uma deturpação de objetivos, pois, em vez da busca de uma formação educativa, os educandos eram estimulados à obtenção de resultados esportivos, muitas vezes em detrimento de preceitos educacionais.

III. O Esporte de rendimento oferece oportunidades de ações educativas que fogem da hierarquização, o foco está no processo, na coletividade e na exaltação dos vencedores, em detrimento dos vencidos.

IV. Em crítica aos pressupostos do Esporte moderno surgem as teorias do Esporte Contemporâneo que trazem a tona diferentes formas da apropriação esportiva pelo viés do rendimento, do lazer e da educação.

Estão **CORRETOS** os itens:

- A)** II e III, apenas.
- B)** I, II e III, apenas.
- C)** I, II e IV, apenas.
- D)** I, II, III e IV.
- E)** Nenhuma das alternativas acima.