



# Prefeitura de **SOROCABA**

CONCURSO PÚBLICO

## **31. PROVA OBJETIVA**

TÉCNICO DE RECREAÇÃO E LAZER I

- ♦ VOCÊ RECEBEU SUA FOLHA DE RESPOSTAS E ESTE CADERNO CONTENDO **50** QUESTÕES OBJETIVAS.
- ♦ CONFIRA SEU NOME E NÚMERO DE INSCRIÇÃO IMPRESSOS NA CAPA DESTE CADERNO.
- ♦ LEIA CUIDADOSAMENTE AS QUESTÕES E ESCOLHA A RESPOSTA QUE VOCÊ CONSIDERA CORRETA.
- ♦ RESPONDA A TODAS AS QUESTÕES.
- ♦ MARQUE, NA FOLHA INTERMEDIÁRIA DE RESPOSTAS, LOCALIZADA NO VERSO DESTA PÁGINA, A LETRA CORRESPONDENTE À ALTERNATIVA QUE VOCÊ ESCOLHEU.
- ♦ TRANSCREVA PARA A FOLHA DE RESPOSTAS, COM CANETA DE TINTA AZUL OU PRETA, TODAS AS RESPOSTAS ANOTADAS NA FOLHA INTERMEDIÁRIA DE RESPOSTAS.
- ♦ A DURAÇÃO DA PROVA É DE **3 HORAS**.
- ♦ A SAÍDA DO CANDIDATO DA SALA SERÁ PERMITIDA APÓS TRANSCORRIDA A METADE DO TEMPO DE DURAÇÃO DA PROVA.
- ♦ AO SAIR, VOCÊ ENTREGARÁ AO FISCAL A FOLHA DE RESPOSTAS E ESTE CADERNO, PODENDO DESTACAR ESTA CAPA PARA FUTURA CONFERÊNCIA COM O GABARITO A SER DIVULGADO.

AGUARDE A ORDEM DO FISCAL PARA ABRIR ESTE CADERNO DE QUESTÕES.



# Prefeitura de **SOROCABA**

## FOLHA INTERMEDIÁRIA DE RESPOSTAS

QUESTÃO	RESPOSTA
01	A B C D E
02	A B C D E
03	A B C D E
04	A B C D E
05	A B C D E

06	A B C D E
07	A B C D E
08	A B C D E
09	A B C D E
10	A B C D E

11	A B C D E
12	A B C D E
13	A B C D E
14	A B C D E
15	A B C D E

16	A B C D E
17	A B C D E
18	A B C D E
19	A B C D E
20	A B C D E

21	A B C D E
22	A B C D E
23	A B C D E
24	A B C D E
25	A B C D E

QUESTÃO	RESPOSTA
26	A B C D E
27	A B C D E
28	A B C D E
29	A B C D E
30	A B C D E

31	A B C D E
32	A B C D E
33	A B C D E
34	A B C D E
35	A B C D E

36	A B C D E
37	A B C D E
38	A B C D E
39	A B C D E
40	A B C D E

41	A B C D E
42	A B C D E
43	A B C D E
44	A B C D E
45	A B C D E

46	A B C D E
47	A B C D E
48	A B C D E
49	A B C D E
50	A B C D E

## LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto para responder às questões de números 01 a 06.

### *Tecnologia a serviço da inclusão produtiva*

O embate político em torno da economia do conhecimento é, sem dúvida, fundamental. Em particular, interessa discutir o potencial de inclusão produtiva do “andar de baixo” da economia, aproveitando o barateamento radical e mesmo a gratuidade dos processos de conectividade entre os agentes econômicos.

Diferentemente de outros recursos, o conhecimento é um bem cujo estoque não diminui quando o utilizamos, pelo contrário, multiplica-se. Por isso, os entraves para a inclusão produtiva, em sua maioria, não se referem a questões físicas, como a disponibilidade de máquinas, uma vez que o processo depende de insumos de baixo custo, densos em tecnologias simples e em organização.

Iniciativas pontuais estão se multiplicando no Brasil, com o acesso generalizado a conexões de internet de banda larga para facilitar o contato entre os agentes econômicos; parcerias entre comunidades e universidades com o objetivo de eliminar os intermediários no acesso à tecnologia; bancos comunitários de crédito e outras soluções para escapar do cartel da intermediação financeira; redes de pontos de cultura para possibilitar o acesso direto entre produtores e consumidores de conteúdo etc. Os exemplos são inúmeros e a variedade, também. É um dos desafios mais promissores: inverter o sinal político das novas tecnologias, transformando elitização em inclusão. Isso porque, de modo geral, o que atrapalha o desenvolvimento do pequeno empreendimento não é o tamanho, mas o isolamento que trava sua iniciativa e o torna dependente dos grandes intermediários (bancos, questões comerciais, jurídicas, burocráticas).

As experiências têm alguns denominadores comuns: aproveitam as tecnologias que facilitam a conexão entre pessoas, empresas e organizações, buscam retirar os intermediários dos processos econômicos e, com isso, resgatam para si o valor agregado que era apropriado pelos diversos atravessadores. São os primeiros passos, mas o potencial é imenso.

(Ladislaw Dowbor. *Le monde diplomatique Brasil*, out.2008. Adaptado)

01. De acordo com o texto, é correto afirmar que

- (A) embora sejam de baixo custo, as tecnologias exigem, para sua correta utilização, um alto grau de conhecimento e especialização.
- (B) ações de inclusão produtiva se espalharam pelo Brasil, alterando profundamente as relações comerciais no país.
- (C) a falta de acesso a computadores é o principal entrave para a inclusão produtiva de pequenos e médios empreendimentos.
- (D) as novas tecnologias abrem possibilidades para a inclusão produtiva dos mais pobres.
- (E) o barateamento da tecnologia, por enquanto, beneficia apenas grandes agentes econômicos.

02. De acordo com o texto, as principais dificuldades dos pequenos empreendimentos são

- (A) a elitização dos recursos e a baixa escala de aproveitamento.
- (B) o isolamento e a dependência de intermediários.
- (C) a baixa produtividade e a falta de conexão com outros empreendimentos.
- (D) a dependência de agentes econômicos externos e a falta de apoio local.
- (E) a falta de iniciativa própria e o pagamento dos atravessadores.

03. Em – ... *inverter o sinal político das novas tecnologias, transformando elitização em inclusão*. – (3.º parágrafo) os termos *elitização* e *inclusão*, no contexto, podem ser substituídos, sem prejuízo de sentido, respectivamente, por

- (A) incorporação e restrição.
- (B) poder e democratização.
- (C) generalização e particularização.
- (D) dispersão e concentração.
- (E) privilégio e direito.

04. Assinale a alternativa em que o trecho – ... *o conhecimento é um bem cujo estoque não diminui quando o utilizamos*,... – (2.º parágrafo) foi reescrito de acordo com a norma culta e não sofreu alteração em seu sentido original.

- (A) ... o estoque de conhecimento não diminui quando o utilizamos...
- (B) ... o estoque de um bem não diminui quando o utilizamos com conhecimento...
- (C) ... o conhecimento é um bem para o qual o estoque não diminui quando o utilizamos...
- (D) ... o conhecimento não diminui o estoque de bens quando o utilizamos...
- (E) ... o conhecimento é um bem onde o estoque não diminui quando o utilizamos...

05. Em – **Por isso**, os entraves para a inclusão produtiva, em sua maioria, não se referem a questões físicas, como a disponibilidade de máquinas, **uma vez que** o processo depende de insumos de baixo custo, densos em tecnologias simples e em organização. – (2.º parágrafo) as expressões *por isso* e *uma vez que* podem ser substituídas, respectivamente e sem comprometimento de sentido, por

- (A) portanto e enquanto.
- (B) porque e então.
- (C) assim e pois.
- (D) desde que e logo.
- (E) apesar disso e já que.

06. Assinale a alternativa que apresenta expressão de sentido figurado.
- (A) O embate político em torno da economia do conhecimento é, sem dúvida, fundamental.
- (B) Iniciativas pontuais estão se multiplicando no Brasil...
- (C) Os exemplos são inúmeros, e a variedade, também.
- (D) ... o que atrapalha o desenvolvimento do pequeno empreendimento não é o tamanho...
- (E) São os primeiros passos, mas o potencial é imenso.

07. Considere as frases:

- I. A comunidade descobriu sobre novas formas de viabilizar seus projetos.
- II. Os atravessadores impõem várias barreiras ao processo de inclusão digital.
- III. Vale lembrar, principalmente, do ganho de autonomia representado pelas novas tecnologias.

A regência verbal está de acordo com a norma culta apenas em

- (A) I.
- (B) II.
- (C) III.
- (D) I e II.
- (E) II e III.

Considere a charge para responder à questão de número 08.



(<http://www.ciadaescola.com.br/zoom/imgs/230/image009.jpg>)

08. Na charge, a presença do computador como agente de modernização da educação pública é
- (A) ridicularizada pelo estado geral de penúria do ambiente.
- (B) apresentada como um primeiro passo para a superação da pobreza retratada.
- (C) destacada como um modo de atualizar o conhecimento dos profissionais da educação.
- (D) inutilizada pelo despreparo da professora em relação às novas tecnologias.
- (E) inviabilizada pela carência dos alunos.

09. Assinale a alternativa em que a concordância verbal está correta, de acordo com a norma culta.

- (A) Embora tenham havido dificuldades de vários tipos, a inclusão digital começa a se expandir.
- (B) Há poucos dias, concluiu-se os preparativos para a instalação de redes sem fio na comunidade.
- (C) Já existe por todo território nacional empreendimentos de inclusão produtiva bem sucedidos.
- (D) Recentemente, assiste-se a experiências inovadoras e extremamente promissoras.
- (E) Algumas iniciativas estão em atividade fazem muitos anos.

Considere a charge para responder à questão de número 10.



([http://www.flavoli.blogger.com.br/charge\\_orkut.jpg](http://www.flavoli.blogger.com.br/charge_orkut.jpg))

10. A charge alerta para

- (A) o fato de as empresas preferirem profissionais que utilizam tecnologias de informação para divulgar dados pessoais.
- (B) a dificuldade de conseguir emprego devido às exigências cada vez maiores e mais específicas de qualificação profissional.
- (C) o risco à privacidade decorrente do acesso a diferentes informações pessoais facilitado pelas novas tecnologias.
- (D) a desvalorização crescente do currículo em favor do conhecimento prático, visto como essencial diante das rápidas transformações tecnológicas.
- (E) a necessidade de manter bons relacionamentos sociais na internet como forma de descobrir as melhores oportunidades de trabalho.

## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

11. Muitas informações têm sido veiculadas nos meios de comunicação indicando o aumento no número de pessoas que optam por atividades de lazer devido ao fato de ter havido aumento no índice de desenvolvimento humano (IDH). Essas informações indicam um crescente investimento no setor de entretenimento por parte da iniciativa privada associada à indústria do lazer no Brasil. Refletindo sobre essa questão, os estudiosos do lazer apontam para a necessidade de uma visão que compreenda que

- (A) tais dados ajudam a verificar o reconhecimento mundial de um quadro de inclusão social no mundo urbanizado.
- (B) o Brasil está situado entre os países mais desenvolvidos, ou seja, um país com maior eficiência em transformar sua renda em desenvolvimento humano.
- (C) este crescimento é dependente do fato de o entretenimento estar em alta no mundo todo e da estabilização da economia brasileira com um valor de salário mínimo equivalente aos países do Mercosul.
- (D) os investimentos públicos destinados à participação brasileira nos eventos esportivos mundiais é um fato positivo que tem contribuído para esse fenômeno.
- (E) são necessários projetos respaldados em princípios de solidariedade e justiça sociais nos quais o binômio Lazer/Qualidade de vida indiquem compromisso com a não exclusão.

12. Considerar o aspecto educativo do lazer significa entender suas possibilidades de desenvolvimento pessoal e social, observando suas relações com as políticas públicas de educação, saúde, promoção social etc. Nesse sentido, ele é visto como instrumento de mobilização e participação cultural, o que requer:

- I. integrar esforços de grupos populares atuando a partir das suas manifestações culturais, considerando os níveis de participação, e procurando superar esses níveis;
- II. atuar de forma conjunta com grupos e organizações ligados ao setor cultural.

Sobre os itens, pode-se concluir que

- (A) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda complementa a primeira.
- (B) a primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.
- (C) as duas afirmações são falsas.
- (D) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda não complementa a primeira.
- (E) a primeira afirmação é falsa, e a segunda é verdadeira.

13. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. Dessa forma, o termo *fair play* está relacionado com a verdadeira civilização, porque a civilização implica a

- (A) descoberta de si próprio, a capacidade de decidir suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está condicionado aos limites determinados socialmente.
- (B) superação da limitação e o descobrimento de si próprio, a capacidade de não limitar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que não se está encerrado dentro de certos limites arbitrariamente definidos.
- (C) limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceitos.
- (D) consciência e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias decisões pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está destinado aos limites livremente aceitos.
- (E) limitação e a superação de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias atitudes pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está determinado aos limites socialmente aceitos.

14. São características fundamentais do jogo os fatos de ser

- (A) livre, mas de não ser ele próprio liberdade; ser vida corrente e vida real; ser desinteressado; distinguir-se da vida comum tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa; ser fixado vagarosamente como fenômeno cultural; criar ordem e ser ordem; ser formador de grupos sociais que suportam suas diferenças por meio de disfarces.
- (B) livre, de ser ele próprio liberdade; não ser vida corrente nem vida real; ser desinteressado; distinguir-se da vida comum tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa; ser fixado imediatamente como fenômeno cultural; criar ordem e ser ordem; ser formador de grupos sociais que sublinham suas diferenças por meio de disfarces.
- (C) livre, de ser manifestação de liberdade; não ser vida corrente nem vida real; ser interessado; distinguir-se da vida profissional tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa; ser fixado imediatamente como fenômeno cultural; criar desordem e ser desordem; ser formador de grupos sociais que sublinham suas diferenças por meio de disfarces.
- (D) delimitado, de ser ele próprio limitado; não ser vida corrente, mas vida real; ser desinteressado; distinguir-se da vida comum tanto pela duração quanto pela intensidade que ocupa; ser fixado vagarosamente como fenômeno cultural; criar desordem, mas ser ordem; ser formador de grupos sociais que disfarçam suas diferenças por meio de fantasias.
- (E) livre, de ser ele próprio liberdade; não ser vida corrente nem ser virtual; ser interessado; distinguir-se da vida real tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa; ser fixado imediatamente como produto cultural; criar ordem e ser ordem; ser formador de grupos sociais que sublinham suas diferenças por meio de fantasias.

15. O jogo, entendido como atividade lúdica e expressão da consciência humana, necessita ter em sua arquitetura
- visão, objetivo, espaço, contexto, participação, construção, estratégias, resultados, celebração e praticidade.
  - visão, subjetividade, regras, contexto, participação, comunicação, estrutura, resultados, organização e ludicidade.
  - visão, objetivo, regras, contexto, participação, comunicação, estratégias, resultados, celebração e ludicidade.
  - visão, ilusão, regras, contexto, participação, condução, estratégias, resultados, comemoração e ludicidade.
  - visão, objetivo, regras, estrutura, participação, comunicação, diretivas, vitoriosos, celebração e sensibilidade.

16. Saber balancear o nível de competição e cooperação no jogo e no esporte é importante, pois

- competição e cooperação são processos sociais e valores humanos presentes no Jogo, no Esporte e na Vida. Porém, não representam nem definem ou substituem a natureza do Jogo, do Esporte e da Vida;
- somente o melhor conhecimento desse processo pode oferecer condições para dosar competição e cooperação, nos diferentes contextos nos quais se manifestam.

Sobre o exposto, pode-se concluir que

- a primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.
- as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda justifica a primeira.
- as duas afirmações são falsas.
- as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda não justifica a primeira.
- a primeira afirmação é falsa, e a segunda verdadeira.

17. Observe a situação da tirinha.



(<http://oladoescurodosol.wordpress.com/tag/tiras>)

Pode-se deduzir que o jogo contribui para a autoafirmação e na formação

- do caráter. A competição torna-se mais aguçada, o tato mais sutil e o espírito mais metódico e engenhoso. Cada jogo reforça determinada capacidade física e intelectual.
- do comércio. A visão torna-se mais aguçada, o tato mais sutil e o espírito mais metódico e engenhoso. Cada jogo reforça determinada capacidade física e intelectual.
- do gênero. A visão torna-se mais aguçada, o tato mais sutil e o espírito mais metódico e engenhoso. Cada jogo reforça determinada capacidade física e intelectual.
- do caráter. A visão torna-se mais aguçada, o tato mais sutil e o espírito mais metódico e engenhoso. Todo jogo reforça a capacidade física e intelectual.
- do caráter. A visão torna-se mais aguçada, o tato mais sutil e o espírito mais metódico e engenhoso. Cada jogo reforça determinada capacidade física e intelectual.

18. O quadro seguir estabelece uma comparação entre jogos cooperativos e jogos competitivos (adaptado de Brotto).

PERCEPÇÃO/AÇÃO	COOPERAÇÃO	COMPETIÇÃO
Visão de Jogo	Inclusão	Exclusão
Objetivo/Ação	Ganhar...juntos/Jogar com	Ganhar...do outro/Jogar contra
Resultado	Sucesso compartilhado	Vitória à custa dos outros
Consequência	Vontade de continuar jogando	Acabar logo com o jogo
Motivação/Sentimento	Amor/Alegria, comunhão...	Medo/Insegurança, raiva...

Com base no exposto, pode-se afirmar que aprendendo a jogar dentro do estilo cooperativo

- desfazemos a ilusão de sermos separados e isolados uns dos outros e percebemos quanto é bom e importante sermos nós mesmos e respeitarmos a singularidade.
- despertamos a ilusão de sermos separados e isolados uns pelos outros e percebemos quanto é necessário e importante sermos nós mesmos e respeitarmos a individualidade.
- desvelamos a ilusão de sermos separados e isolados uns dos outros e percebemos quanto é emergente e importante sermos nós mesmos e respeitarmos a coletividade.
- desprezamos a ilusão de sermos separados e isolados uns dos outros e percebemos quanto é peculiar e importante sermos nós mesmos e respeitarmos a singularidade.
- desvirtuamos a ilusão de sermos separados e isolados uns contra outros e percebemos quanto é conveniente e importante sermos nós mesmos e respeitarmos a coletividade.

19. O planejamento de projetos traz a necessidade de os técnicos terem uma extrema sensibilidade para atuar com a comunidade, não havendo espaço para desconfiar e dúvidas sobre a verdadeira intenção e objetivos da ação. Sendo assim, os pontos-chave de um trabalho bem sucedido são

- confiança mútua, clareza nos objetivos e disponibilidade de se fazer um instrumento na construção de um sonho coletivo.
- confiança dos técnicos, clareza nos objetivos e disponibilidade de se fazer um instrumento para a comunidade.
- confiança da comunidade, clareza das técnicas e disponibilidade de se fazer um instrumento para a comunidade.
- confiança mútua, clareza das técnicas e disponibilidade de se fazer um instrumento na construção de um sonho coletivo.
- confiança da comunidade, clareza nos objetivos e disponibilidade de se fazer um instrumento para a comunidade.

20. A administração do espaço urbano implica um conhecimento detalhado da organização espacial da cidade e de suas possibilidades, fato estabelecido pelas “categorias” cheio e vazio. Observando os contrastes urbanos, é possível observar uma tendência para o “cheio”, ou seja, para o construído, edificado e lotado. No sentido de bem administrar o espaço, surgiu o termo “*pocket parks*” que tem o objetivo de tentar
- (A) acelerar o processo de degradação das áreas livres, consequentemente da intensa atividade urbana, apresentando aos pedestres novos locais de refúgio ao congestionamento, à poluição e ao ruído das avenidas.
  - (B) reverter o processo de degradação das áreas ocupadas, consequentemente da intensa atividade urbana, apresentando aos pedestres locais de refúgio ao congestionamento, à poluição e ao ruído das avenidas.
  - (C) manter o processo de degradação das áreas ocupadas, consequentemente da intensa atividade urbana, apresentando aos pedestres novos locais de refúgio ao congestionamento, à poluição e ao ruído das avenidas.
  - (D) reverter o processo de degradação das áreas livres, consequentemente da intensa atividade urbana, apresentando aos pedestres locais de refúgio ao congestionamento, à poluição e ao ruído das avenidas.
  - (E) manter o processo de degradação das áreas livres, consequentemente da intensa atividade urbana, apresentado aos pedestres novos locais de refúgio ao congestionamento, à poluição e ao ruído das avenidas.
21. É fundamental quando se atua com o lazer levar em conta a necessidade do conhecimento da situação. Pode-se distinguir nesse processo de intervenção três fases interligadas, as quais deverão contar com acompanhamento técnico em todas elas, variando apenas na intensidade da ação. Assinale a alternativa que apresenta, respectivamente, as fases e as ações do técnico.
- (A) *Deflagração* – planejamento, organização e execução, buscando estimular e coordenar as iniciativas; *Continuidade* – avaliação direta, visando a autonomia e reciclagem; *Avaliação dos resultados* – plantões e contatos, buscando o levantamento de resultados e sua efetivação.
  - (B) *Deflagração* – avaliação, organização e execução, buscando estimular e coordenar as iniciativas; *Avaliação dos resultados* – acompanhamento direto, visando a autonomia e reciclagem; *Continuidade* – plantões e contatos, buscando o levantamento de resultados e sua efetivação.
  - (C) *Deflagração* – planejamento, organização e execução, buscando estimular e coordenar as iniciativas; *Continuidade* – plantões e contatos, buscando o levantamento de resultados e sua efetivação; *Avaliação dos resultados* – acompanhamento direto, visando a autonomia e reciclagem.
  - (D) *Deflagração* – avaliação, organização e execução, buscando estimular e coordenar as iniciativas; *Avaliação dos resultados* – acompanhamento e contatos, buscando o levantamento de resultados e sua efetivação; *Continuidade* – planejamento direto, visando a autonomia e reciclagem.
  - (E) *Deflagração* – planejamento, organização e execução, buscando estimular e coordenar as iniciativas; *Avaliação dos resultados* – plantões e contatos, buscando o levantamento de resultados e sua efetivação; *Continuidade* – acompanhamento direto, visando a autonomia e reciclagem.
22. O profissional recreacionista pode exercer em diferentes situações o papel de Animador, Supervisor ou Técnico em Recreação. Especificamente, a atuação como técnico em recreação requer
- (A) auxílio no planejamento de atividades lúdicas; operacionalização das atividades lúdicas; liderança para que todos participem das atividades lúdicas; coordenação das atividades e promoção da integração dos grupos.
  - (B) alegria, simpatia, acessibilidade e adequação na comunicação; habilidade para mediar questões; espírito de liderança, capacidade de avaliar a equipe e as atividades desenvolvidas.
  - (C) capacidade de analisar a sociedade criticamente com relação às necessidades de lazer e recreação do ser humano; domínio de pensamento científico quanto aos aspectos filosóficos, sociológicos, antropológicos e psicológicos dos grupos humanos.
  - (D) responsabilização pela integridade física do grupo; zelo pelo material antes, durante e depois da atividade; responsabilização por todos os participantes desde o início até o término da atividade lúdica.
  - (E) orientação e supervisão da equipe; mediação de questões entre os diversos grupos; substituição de qualquer um dos profissionais; aquisição, reparação e substituição de materiais e equipamentos recreativos.
23. A administração pública necessita considerar seus limites quando idealiza projetos envolvendo lazer e cultura; isso requer incentivar e participar de discussões e ações que envolvam a questão junto aos órgãos de classe e outros setores da sociedade civil. Para isso, faz-se necessária uma política de lazer que
- (A) amplie sua política de atividades, atendendo a questões relativas a convênios com instituições da sociedade civil, contratos de equipes especializadas e divulgação por meio de uma política de marketing.
  - (B) amplie sua política de atividades, atendendo a questões relativas à formação e à reciclagem de quadros para atuação, aos espaços e equipamentos e a critérios de ordenação de tempo.
  - (C) restrinja sua política de atividades, atendendo a questões relativas à formação e à reciclagem de quadros administrativos, equipamentos e ordenação de espaços.
  - (D) restrinja sua política às atividades, pois não é necessário atender a questões relativas à formação e reciclagem de quadros para atuação, aos espaços e equipamentos e a critérios de ordenação de tempo.
  - (E) amplie sua política de atividades, atendendo a questões relativas à formação e reciclagem de quadros administrativos, equipamentos e ordenação de tempo.

24. Visando à definição de prioridades para fixação de projetos, a partir da análise de situação, a literatura afirma que é necessário responder a algumas questões. Assinale a alternativa que apresenta tais questões.
- (A) Há equipamentos gerais e subutilizados? Como os equipamentos estão distribuídos? Há possibilidade de adaptação de conservação de equipamentos não específicos? Existe uma estrutura de animação incapacitada e não atuante?
  - (B) Há equipamentos específicos e super-utilizados? Como os equipamentos estão dispostos? Há possibilidade de adaptação de utilização de equipamentos gerais? Existe uma estrutura de administração capacitada e atuante?
  - (C) Há equipamentos específicos e subutilizados? Como os equipamentos estão distribuídos? Há possibilidade de adaptação de utilização de equipamentos não específicos? Existe uma estrutura de animação capacitada e atuante?
  - (D) Há equipamentos específicos bem utilizados? Como os equipamentos estão armazenados? Há possibilidade de adaptação de utilização de equipamentos específicos? Existe uma estrutura de administração capacitada e atuante?
  - (E) Há equipamentos gerais sendo utilizados? Como os equipamentos estão conservados? Há possibilidade de adaptação de utilização de equipamentos não específicos? Existe uma equipe de animação capacitada e atuante?
25. A autoestima e o desenvolvimento de habilidades interpessoais positivas estão relacionadas com os jogos cooperativos porque sua prática é um exercício de
- (A) negação de valores e atitudes sociais, favorecendo o desenvolvimento da sociedade humana como um sistema integrado.
  - (B) contestação de valores e atitudes sociais, favorecendo o desenvolvimento da autocrítica e contribuindo para uma sociedade humana mais justa.
  - (C) confirmação de valores e atitudes gerais, favorecendo o desenvolvimento da visão complexa sobre a sociedade humana.
  - (D) extrapolação de valores e atitudes essenciais, favorecendo o desenvolvimento da sociedade humana como um sistema estratificado.
  - (E) potencialização de valores e atitudes essenciais, favorecendo o desenvolvimento da sociedade humana como um todo integrado.
26. Entender a vivência do lúdico como valorização da cultura da criança é considerar, inclusive, a cultura das camadas populares da população não instrumentalizada, o que caracteriza uma questão de cidadania, de participação cultural de forma não conformista, mas crítica e criativa de sujeitos historicamente situados. Portanto, uma “pedagogia da animação” estaria ligada à criação de ânimo, à provocação de estímulos e à cobrança da esperança.
- De acordo com essa afirmação, pode-se dizer que a “pedagogia da animação” estaria caracterizada à preparação
- (A) não para uma sociedade dominada pela exploração do trabalho, mas à educação para o movimento do presente, considerado como não imutável.
  - (B) não para uma sociedade dominada pela exploração do trabalho, mas à educação para o movimento do futuro, considerado como não imutável.
  - (C) para uma sociedade dominada pela exploração do trabalho e educação para o movimento do presente, considerado como imutável.
  - (D) para uma sociedade dominada pela exploração do trabalho e à educação para o movimento do futuro, considerado como não imutável.
  - (E) não para uma sociedade dominada pela exploração do trabalho, mas à educação do movimento do passado, considerado imutável.
27. Reconhecer que o lazer está para além do descanso e do divertimento, compreendendo o desenvolvimento pessoal e social como o terceiro componente da tríade é reconhecer seu duplo aspecto educativo, ou seja, o lazer como objeto e instrumento. Considerando isso, pode-se afirmar que as ações educativas devem reconhecer que
- I. as possibilidades para o desenvolvimento social e pessoal por meio das oportunidades de contato face a face, do aguçamento da sensibilidade, e de variada gama de informações devem ser realizadas com prazer;
  - II. os entraves verificados nos planos cultural e social chamam a atenção para que se leve em conta que para o exercício crítico e criativo do lazer é necessário, embora não suficiente, que se tenha informação específica estimulando a valorização dessa esfera de atuação humana.
- Sobre o exposto, pode-se concluir que
- (A) a primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.
  - (B) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda não justifica a primeira.
  - (C) as duas afirmações são falsas.
  - (D) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda justifica a primeira.
  - (E) a primeira afirmação é falsa, e a segunda é verdadeira.



28. Quando uma pessoa concretiza sua vontade de se dedicar à uma atividade voltada para o lúdico está em uma situação de lazer, ou seja, está tendo sua recreação. Porém, é necessário distinguir o conceito de recreação do conceito de atividade recreativa que significa a atividade que a pessoa pratica e por meio da qual consegue atingir sua recreação. Nesse sentido, destaca-se a recreação por suas cinco características básicas:
- (A) encarada como meio para um fim; escolhida de forma livre e praticada de forma espontânea; levar o praticante a estado psicológico positivo; propiciar o exercício da inclusão; escolhida de acordo com os interesses particulares dos participantes.
  - (B) encarada como fim em si mesma; escolhida de forma direcionada e praticada de forma espontânea; deixar o praticante em estado psicológico reflexivo; propiciar o exercício da criatividade; escolhida de acordo com os interesses comuns dos participantes.
  - (C) encarada como fim em si mesma; escolhida de forma livre e praticada de forma espontânea; levar o praticante a estado psicológico positivo; propiciar o exercício da criatividade; escolhida de acordo com os interesses comuns dos participantes.
  - (D) encarada como meio para um fim; escolhida de forma aleatória e praticada de forma espontânea; deixar o praticante em estado psicológico positivo; propiciar o exercício da cidadania; escolhida de acordo com os interesses particulares dos participantes.
  - (E) encarada como fim em si mesma; escolhida de forma livre e praticada de forma não aleatória; levar o praticante a estado psicológico reflexivo; propiciar o exercício da cidadania; escolhida de acordo com os interesses comuns dos participantes.
29. Compreender a recreação como um conjunto de atividades que têm seu sentido no uso positivo e construtivo do tempo livre, realizadas de forma prazerosa e saudável, significa uma compreensão centralizada em
- (A) espaços e meios, instalações, técnicas de trabalho, instrumentos ou materiais.
  - (B) estruturas e meios, instalações, fundamentos, equipamentos ou materiais.
  - (C) espaços e estruturas, equipamentos, técnicas de trabalho, instrumentos ou materiais.
  - (D) equipamentos e meios, técnicas de trabalho, estrutura ou materiais.
  - (E) espaços e equipamentos, fundamentos, instalações, estrutura e materiais.
30. A recreação realizada em local junto à natureza tem preocupação com a preservação do meio ambiente e, para isso, organizou 14 princípios que visam diminuir o impacto do homem sobre o meio. São eles:
- (A) pesquisa e planejamento de roteiro; providências administrativas; escolha da trilha e áreas de alimento; definição do local de acampamento; coleta seletiva de lixo; utilização de sistema de saneamento; cuidados com a higiene pessoal; cuidados com louça e talheres; proteção das águas; utilização de madeira e fogo; hábitos de fumo; utilização de meios de transporte; formação de grupos; envolvimento em órgãos de preservação da natureza.
  - (B) pesquisa e planejamento da atividade; providências administrativas; escolha da trilha e áreas de descanso; definição do local de acampamento; coleta de lixo; utilização de sistema de esgoto; cuidados com a segurança pessoal; utilização de louça e talheres descartáveis; proteção das águas; utilização de madeira e fogo; hábitos de fumo; utilização de meios de transporte; formação de grupos; envolvimento em órgãos de preservação da natureza.
  - (C) pesquisa e planejamento da atividade; providências administrativas; escolha da trilha e áreas de descanso; definição do local de acampamento; coleta de lixo; utilização de sistema de saneamento; cuidados com a higiene pessoal; cuidados com louça e talheres; proteção das árvores e animais; utilização de equipamentos para fazer fogo; proibição do hábito de fumo; utilização de meios de transporte; formação de grupos homogêneos; envolvimento em órgãos de assistência à natureza.
  - (D) pesquisa e planejamento da atividade; providências administrativas; escolha da trilha e áreas de descanso; definição do local de acampamento; coleta de lixo; utilização de sistema de saneamento; cuidados com a higiene pessoal; cuidados com louça e talheres; proteção das águas; utilização de madeira e fogo; hábitos de fumo; utilização de meios de transporte; formação de grupos; envolvimento em órgãos de preservação da natureza.
  - (E) pesquisa e planejamento da tarefa; providências administrativas; escolha da trilha e áreas de descanso; definição do local de alimentação; coleta de lixo; utilização de sistema de água e esgoto; cuidados com a higiene pessoal; cuidados com louça e talheres; proteção de fauna e flora; utilização de madeira e fogo; hábitos de fumo; utilização de meios de comunicação; formação de grupos heterogêneos; envolvimento em órgãos de preservação da natureza.

31. Rodas e brincadeiras cantadas são atividades em que os próprios participantes cantam, sem a necessidade de acompanhamento de instrumentos musicais ou equipamentos eletrônicos.

I. Quando nenhuma atividade recreativa parece caber em determinado momento, a música ainda é de grande utilidade.

II. Não existe ocasião específica para o desenvolvimento de uma brincadeira cantada. Ela pode ser utilizada a qualquer momento em uma programação recreativa.

Sobre o exposto, pode-se concluir que

- (A) a primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.
- (B) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda repete a informação da primeira.
- (C) as duas afirmações são falsas.
- (D) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda complementa a primeira.
- (E) a primeira afirmação é falsa, e a segunda é verdadeira.

32. Relacione os tipos de rodas cantadas com suas características e indique, de cima para baixo, qual a sequência correta.

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| (1) Integração              | ( ) Canto com defasagem de tempo.       |
| (2) Acúmulo de movimentação | ( ) Palavras são de pronúncia difícil.  |
| (3) Reunião da turma        | ( ) Gestos traduzem a letra da canção.  |
| (4) Cânones                 | ( ) Gestos aumentam complexidade.       |
| (5) Didáticas               | ( ) Exige coordenação motora.           |
| (6) Letras com gestos       | ( ) Viabiliza reunião do grupo.         |
| (7) Omissão de palavras     | ( ) Participantes repetem os versos.    |
| (8) Coordenação de gestos   | ( ) A canção ensina alguma coisa.       |
| (9) Coordenação de palavras | ( ) Música sugere agrupamento.          |
| (10) Repetição              | ( ) Sons e gestos substituem a palavra. |

- (A) 10, 3, 1, 8, 6, 2, 5, 9, 4, 7.
- (B) 2, 6, 8, 1, 7, 10, 3, 4, 5, 9.
- (C) 4, 9, 6, 2, 8, 1, 10, 5, 3, 7.
- (D) 9, 4, 6, 10, 1, 7, 2, 3, 8, 5.
- (E) 3, 6, 2, 9, 8, 5, 10, 7, 4, 1.

33. A atividade recreativa Evolução é organizada com base na teoria da Evolução das Espécies, de modo que os participantes reproduzam uma “ameba”, passando por “sapo”, depois “coelho”, “macaco”, “homem” e “super-homem”. Tendo em vista essa organização, qual é a teoria usada na atividade?

- (A) Mendelismo.
- (B) Darwinismo.
- (C) Lamarckismo.
- (D) Taylorismo.
- (E) Criacionismo.

34. As estratégias de marketing em lazer podem tornar-se internacionalizadas e acabarem impondo determinados padrões do que é estar em atividade de lazer. Além disso, a necessidade de uma divulgação rápida e fragmentada gera uma visão superficial sobre os elementos essenciais do lazer. Esse fato reforça uma ação de educação para o lazer com a função de considerar

- (A) as atividades de lazer como fundamentais para a participação na sociedade, levando em conta o tipo de atividade e como se realiza, formulando uma visão técnica do lazer.
- (B) os conteúdos específicos do lazer para o exercício da cidadania, levando em conta a visão política da participação, a criticidade e a ação social.
- (C) as atividades de lazer com o duplo sentido, processo e produto, levando em conta a visão social e cultural, formulando uma cultura corporal.
- (D) os conteúdos do marketing e das diferentes culturas para o exercício da participação, levando em conta a forma como a participação nas atividades é processada, formulando uma conduta crítica.
- (E) os conteúdos culturais do lazer para o exercício da participação, levando em conta a forma pela qual essa participação se processa, a criticidade e criatividade, formulando uma política cultural.

35. A prática dos jogos eletrônicos em Educação Física faz parte de uma discussão preocupada sobre o ensino e o uso dessa tecnologia na educação. Desse modo, desenvolver atividades nessa área significa que

- I. alguns jogos eletrônicos representam os esportes, possuindo suas próprias regras de funcionamento e caracterizando-se como uma possibilidade lúdica de aprendizagem sobre esse universo;
- II. aproximar a dimensão da cultura lúdico-eletrônica da Educação Física, não negando aos alunos a oportunidade de construir uma prática crítica, contribui para estimular a capacidade de as crianças perceberem a realidade.

Sobre o exposto, pode-se concluir que

- (A) a primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.
- (B) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda contradiz a primeira.
- (C) as duas afirmações são verdadeiras, e a primeira não se refere à segunda.
- (D) a primeira afirmação é falsa, e a segunda é verdadeira.
- (E) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda complementa a primeira.

36. Os jogos eletrônicos são vistos como violentos, antipedagógicos e viciantes, porém já chegaram a casa dos 3 milhões de produtos comercializados no país. Além disso, milhões de brasileiros possuem acesso à internet em domicílios e *Lan Houses*. Dessa maneira, poderia ser entendido como
- (A) brinquedo que se apropria das transformações do mundo, permitindo à criança ter acesso ao sistema de significados e práticas produzidos pela cultura.
  - (B) brincadeira que gera descontrole no tempo da criança, impedindo-a de ter acesso ao sistema de significados e práticas produzidos pela cultura.
  - (C) marketing que divulga as transformações do mundo, permitindo à criança ter acesso ao sistema de comunicação dos produtos produzidos pela indústria eletrônica.
  - (D) atividade que estimula a criança a se apropriar das transformações do mundo, negando ter interação com o sistema de significados e práticas produzidos pela cultura.
  - (E) produto das transformações do mundo, viciando a criança ao acesso de um sistema de significados específico de uma cultura.
37. O abandono de nosso patrimônio histórico, o desaparecimento crescente de nossas manifestações folclóricas e tradições são resultado do fascínio pelo “moderno”, que de modo equivocado confunde-se com o progresso. Uma medida para evitar tal desaparecimento é valorizar qual público e qual ação?
- (A) O público idoso necessita ter tempo e espaço para transmitir os hábitos adquiridos na infância, perpetuando as tradições.
  - (B) O público adulto necessita ter tempo e espaço para registrar as brincadeiras de infância, deixando um registro da cultura popular.
  - (C) O público infantil necessita ter tempo e espaço para produzir cultura, e não apenas consumir mercadorias da indústria cultural.
  - (D) O público adolescente necessita ter contato com a produção cultural dos idosos para tomar contato com a tradição da cultura popular.
  - (E) O público dos centros de tradição folclórica necessita de tempo e espaço para divulgar os produtos elaborados pela cultura popular.
38. Considerando a organização de conteúdos desportivos a partir de uma concepção pedagógica do lazer, esta deve ser aplicada com base na concepção de qual tendência pedagógica?
- (A) Escola Liberal.
  - (B) Escola Conservadora.
  - (C) Escola Nova.
  - (D) Escola Progressista.
  - (E) Escola Tradicional.
39. Quando a participação e integração do indivíduo portador de necessidades especiais é tratada sob o ponto de vista dos programas de lazer, aparecem duas tendências de argumentos para esclarecer a dificuldade de implantar programas nessa área. São elas:
- I. O investimento na educação pelo e para o lazer busca entender como e por que enfrentar os limites de toda natureza – burocráticos, econômicos, políticos, religiosos, educacionais, étnicos, de alimentação, meio ambiente, moradia, segurança pública, e outros mais.
  - II. O contexto suprime, hierarquiza e marginaliza homens e mulheres; crianças, jovens, adultos e idosos; negros e índios, portadores de deficiências e tantos outros.
- Sobre o exposto, pode-se concluir que
- (A) a primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.
  - (B) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda contradiz a primeira.
  - (C) as duas afirmações são verdadeiras, e a primeira não se refere à segunda.
  - (D) a primeira afirmação é falsa, e a segunda é verdadeira.
  - (E) as duas afirmações são verdadeiras, e a segunda complementa a primeira.
40. A discussão sobre lazer e qualidade de vida não se refere apenas aos trabalhadores das indústrias, mas a todas as pessoas que, de uma forma ou de outra, ocupam seu tempo de trabalho produzindo, seja na indústria, seja no comércio; isso ocorre também com a criança, na escola, e com a dona de casa no lar. Esse fato torna necessário considerar a questão do tempo para o lazer. De modo geral, a questão tempo vem sendo considerada de maneira
- (A) global e não estanque, colocando juntos os períodos de preparação, de produção e de gozo da vida. A aposentadoria torna-se o momento de usufruir, pois o momento de produção não foi desvinculado da fruição.
  - (B) estanque e não global, colocando separadamente os períodos de preparação, de produção e de gozo da vida. A aposentadoria transforma-se de sonho em pesadelo de pessoas que não têm mais o papel produtivo e veem-se sem função.
  - (C) global e não estanque, colocando alternadamente os períodos de preparação, de produção e de gozo da vida. A aposentadoria transforma o sonho em realidade, quando as pessoas não têm mais o papel produtivo e veem-se livres para usufruir.
  - (D) estanque e não global, colocando separadamente os períodos de preparação, de produção e de gozo da vida. A aposentadoria transforma o sonho em realidade, quando as pessoas não têm mais o papel produtivo e veem-se livres para usufruir.
  - (E) global e não estanque, sobrepondo os períodos de preparação, de produção e de gozo da vida. A aposentadoria é mais um momento de transformação do sonho em pesadelo, tanto quanto os demais períodos da vida.

41. As atividades recreativas adaptam o formato do esportes tradicionais (basquetebol, futsal, handebol e voleibol), adequando-os à realidade das quadras, salões e espaços de meio porte. Considerando os esportes citados, assinale a alternativa que aponta as atividades que apresentam essa característica.

- (A) Chute na lata, Packman, Base 4, Cestinha.
- (B) Cestinha, Floorball, Voleixiga e Handsabonete.
- (C) Fuji-Fuji, Floorball, Base 4, Voleixiga.
- (D) Garrafabol, Brain Storm, Olha a bola, Handsabonete.
- (E) Voleixiga, Packman, Cestinha, Fuji-Fuji.

42. A opinião popular entende o esporte como constituinte do momento máximo do elemento lúdico em nossa civilização.

Identifique se essa afirmação está correta ou incorreta e se o argumento usado dá conta de sustentar a opção feita.

- (A) Incorreta. A capacidade das técnicas modernas não impediu que a organização desportiva tivesse contribuído um mínimo que fosse para elevar o esporte ao nível de uma atividade culturalmente criadora; ele é sempre estéril, pois nele o fator lúdico sofre uma atrofia quase completa.
- (B) Correta. A capacidade das técnicas modernas impediu que a organização desportiva tivesse contribuído um mínimo que fosse para elevar o esporte ao nível de uma atividade culturalmente criadora; ele é sempre fértil, pois nele o fator lúdico sofre uma hipertrofia quase completa.
- (C) Incorreta. A potencialidade das técnicas modernas favoreceu que a organização desportiva tivesse elevado o esporte ao nível de uma atividade culturalmente crítica; ele é sempre débil, pois nele o fator lúdico sofre uma diminuição quase completa.
- (D) Correta. A capacidade das técnicas modernas potencializou que a organização desportiva tivesse contribuído ao máximo para elevar o esporte ao nível de uma atividade culturalmente sociabilizadora; isso é sempre trabalhado, pois nele o fator lúdico tem espaço para se manifestar.
- (E) Incorreta. A versatilidade das técnicas modernas não impediu que a organização desportiva tivesse contribuído um mínimo que fosse para elevar o esporte ao nível de uma prática culturalmente disseminada; ele é sempre presente, pois nele o fator lúdico potencializa a participação quase completa.

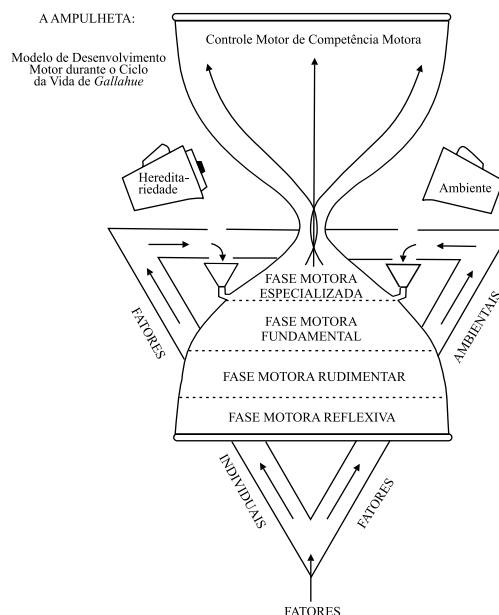
43. O turismo, como outras atividades de lazer, pode ser uma ocasião de consumo conformista ou de desenvolvimento pessoal, social crítico e criativo. Isso significa compreendê-lo como uma atividade cultural que possui três dimensões. São elas:

- (A) imaginação, informação e ação.
- (B) programação, ação e socialização.
- (C) informação, programação e ação.
- (D) imaginação, ação e recordação.
- (E) informação, ação e contemplação.

44. A organização de projetos em lazer (programação, seleção de conteúdos etc.) não pode ser realizada com base nas preferências pessoais dos profissionais, o que implica uma formação profissional voltada para a

- (A) valorização do potencial humano, as tendências do mercado para o consumo de bens e produtos, a especialização técnica e a instrumentalização prática das atividades recreativas.
- (B) restrição do potencial dos espaços públicos, a realidade do mercado para o consumo de bens e serviços, a visão de trabalho imediato, a pesquisa e as políticas públicas.
- (C) valorização do potencial humano, a visão crítica sobre as tendências do mercado para o consumo de produtos e serviços, a visão de trabalho especializada e emergente, a instrumentalização prática e a pesquisa.
- (D) restrição do potencial dos espaços urbanos, as tendências do mercado externo para a exploração do potencial turístico, a visão de trabalho imediato e emergente, a instrumentalização das práticas recreativas.
- (E) valorização do potencial dos espaços públicos, a visão crítica sobre as tendências do mercado para o consumo de bens e serviços, a visão de trabalho imediato e emergente, a pesquisa e as políticas públicas.

45. Considerando o modelo de desenvolvimento motor de *Gallahue* (figura seguinte) e a necessidade de adaptação das atividades lúdicas de acordo com as diversas faixas etárias, identifique quais são os tipos de atividades adequadas para a fase motora especializada/estágio transitório.



- (A) Brincadeiras; pequenos jogos; atividades em equipe; atividades de estratégias; raciocínio e de desafio.
- (B) Menor interesse pelas brincadeiras; pequenos jogos; grandes jogos simplificados; atividades de integração social e em equipes.
- (C) Brincadeiras; alguns pequenos jogos; atividades em equipes; desafios (com os outros e consigo mesmo); atividades de muita movimentação.
- (D) Brincadeiras com ou sem regras; atividades de muita movimentação; representação.
- (E) Desvalorização das brincadeiras; pequenos jogos em pequena escala; grandes jogos em potencial.

46. A fase motora fundamental representa um período no qual as crianças estão ativamente envolvidas na exploração e na experimentação da capacidade motora de seus corpos; é um período de descoberta. Identifique quais as características das atividades lúdicas para essa faixa etária.
- (A) Egocentrismo; descoberta (tato, movimento, formas, pesos, texturas etc.); coordenação motora (abrir, fechar, empilhar, encaixar, puxar, empurrar etc.).
- (B) Muita movimentação; boa discriminação visual e auditiva; atenção e memória; aceitação de regras; convívio em grupo.
- (C) Muita movimentação; início da aceitação de regras e de sua compreensão; maior atenção e concentração; interesse por números, letras e palavras; o grupo começa a ter importância.
- (D) O grupo é cada vez mais importante; memória plenamente desenvolvida; raciocínio concreto e aquisição do raciocínio abstrato.
- (E) Separação dos sexos; compreensão da sexualidade; início das diferenças de habilidades motoras entre os sexos; isolamentos em pequenos grupos.
47. Em uma atividade proposta, ocorre uma lesão com um dos participantes. Considerando sua formação profissional em Educação Física, qual o procedimento mais adequado nesse caso?
- (A) Prestar os primeiros socorros; transportar o aluno para lugar seguro, se necessário; ajudar na manobra de socorro; encaminhá-lo para a reabilitação.
- (B) Chamar a equipe de resgate; auxiliar no transporte, se necessário; comunicar a direção da instituição; entrar em contato para saber sobre a reabilitação.
- (C) Prestar os primeiros socorros; comunicar a direção da instituição; auxiliar na manobra de socorro, se necessário; encaminhar o aluno para a reabilitação.
- (D) Chamar a equipe de resgate; comunicar a direção da instituição; transportar o aluno para lugar seguro; incentivar o aluno à reabilitação.
- (E) Prestar os primeiros socorros; chamar a equipe de resgate para transportar o aluno, se necessário; ajudar no transporte; incentivá-lo à reabilitação.
48. O código de ética indica que o profissional de Educação Física está habilitado para coordenar, planejar, programar, supervisionar, dinamizar, dirigir, organizar, orientar, ensinar, conduzir, treinar, administrar, implantar, implementar, ministrar, analisar, avaliar e executar trabalhos, programas, planos e projetos. O artigo 13 faz menção à atuação no campo do lazer, indicando que o profissional de Educação Física
- (A) implanta, segundo propósitos educacionais, de saúde e de lazer.
- (B) programa, segundo propósitos educacionais, de saúde e de lazer.
- (C) intervém, segundo propósitos educacionais, de saúde e de lazer.
- (D) administra, segundo propósitos educacionais, de saúde e de lazer.
- (E) executa, segundo propósitos educacionais, de saúde e de lazer.
49. Em um primeiro contato com um grupo de pessoas, cabe ao recreacionista promover a integração por meio de atividades de sociabilização. Para isso, a atividade que será desenvolvida deve cumprir algumas exigências. São elas:
- (A) as pessoas deverão dizer umas para as outras quais são suas características; deverão verificar se as características ditas correspondem ao que elas observaram, incluindo detalhes; deverão tocar umas às outras.
- (B) as atividades deverão ter regras claras para todos os participantes; o trabalho deverá ser feito em grupos escolhidos por afinidade; deverão trocar informações umas com as outras, de cunho profissional e pessoal.
- (C) as pessoas deverão ter momentos para olhar para as outras, observando detalhes; deverão falar os detalhes observados para o outro, de forma divertida ou até mesmo hilariante; apenas uma atividade é o suficiente para esse momento.
- (D) as pessoas deverão ter momentos para olhar para as outras, observando detalhes; deverão falar umas com as outras, trocando informações gerais e pessoais; as pessoas deverão tocar umas às outras, exprimindo um maior contato físico.
- (E) as atividades deverão ser divertidas ou até mesmo hilariantes; as pessoas deverão trocar informações pessoais, incluindo detalhes pitorescos; deverão tocar umas às outras, declarando por quais formas têm preferência.
50. O significado ético do lúdico, na sociedade contemporânea, implica negação da lógica dominante, e é este significado que permeia a “pedagogia da animação”, a qual defende que o lúdico deve
- (A) estimular a persistência, ao mesmo tempo que denuncia a realidade, desenvolvendo a capacidade de imaginar.
- (B) defender a ilusão, ao mesmo tempo que anuncia a dura realidade, como forma de oposição ao tempo de trabalho.
- (C) minimizar o sentimento de frustração, ao mesmo tempo que anuncia o sonho, como forma de conformação com a realidade.
- (D) desenvolver a capacidade pessoal, ao mesmo tempo que critica a realidade, pelo modo de otimizar os problemas.
- (E) potencializar a resistência, ao mesmo tempo que denuncia o absurdo do real, pelo estímulo à imaginação criativa.