

Simulado Para Concurso

Assunto: **Lúdico na Aprendizagem**

1. Estudos recentes apresentam várias contribuições que o lúdico pode propiciar ao processo de ensino-aprendizagem. Considerando a afirmativa anterior, é INCORRETO afirmar que

- a) os jogos promovem fatores diagnósticos do nível de aprendizagem ou de eventuais dificuldades de aprendizagem e proporcionam novas experiências afetivas, social e cognitiva.
- b) o brincar favorece uma aprendizagem significativa e prazerosa, capaz de promover a construção de aspectos reflexivos e críticos, além de possibilitar ao educador a elaboração de uma proposta didática eficaz.
- c) as brincadeiras possibilitam métodos de aprendizagem incapazes de proporcionar um ambiente propício à produção do conhecimento e a uma facilitação do trabalho docente, pois geram competição e discordâncias entre os alunos.
- d) o lúdico facilita a visão da relação dos alunos sobre o social, promove o resgate das influências culturais e torna a escola um espaço de resgate cultural, de valorização social, de reprodução do conhecimento adquirido em gerações passadas, além de transpor a emoção do imaginário infantil.

2. Na atualidade, algumas vertentes de estudos que trabalham de forma bastante proximal a pessoas com transtornos mentais têm indicado dois métodos de confluência, dos quais bons resultados têm sido obtidos relativos ao processo de educação de aluno com necessidades educacionais especiais. São eles:

- a) PECS e recreação.
- b) Análise e jogos lúdicos.
- c) Jogos de xadrez e atividade de rotina
- d) Terapia comportamental e método Teacch.

3. Com relação às características do Método Montessori, assinale V para a afirmativa verdadeira e F para a falsa.

- () A criança é o centro da aprendizagem e a atenção é o foco da aprendizagem.
- () Os materiais didáticos e os jogos lúdicos são muito utilizados em sala de aula.
- () A sala de aula deve ser organizada de forma circular, com materiais ao alcance das crianças.

As afirmativas são, respectivamente,

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

4.A brinquedoteca constitui-se em um ambiente lúdico que permite o contato da criança com uma variedade de brinquedos. Além disso, é um importante espaço para brincar. O brincar, por sua vez, é um caminho para ascender ao novo, aprender, (re)elaborar os saberes. Deste modo, é correto afirmar que a brinquedoteca é um espaço

a) que permite à criança obter material lúdico, jogos, brinquedos e livros, sendo também um espaço livre que proporciona vários tipos de atividades como artes plásticas, ciências, jogos, recreação, música e folclore, sem, necessariamente, a supervisão e orientação de um professor.

b) que favorece o brinquedo industrializado e cria oportunidades para que o maior número de crianças possa usufruí-lo e questionar a escola que nega o direito à alegria dia após dia. A brinquedoteca também é um espaço de instrução e de treino de habilidades e de conteúdos específicos de leitura, escrita e cálculo, onde as crianças ficam sentadas, apenas vendo e ouvindo, aprendendo só com os olhos e ouvidos.

c) para aprender, interagir, brincar e criar. O professor é mediador das relações que aí se desenvolvem.

d) do brinquedo industrializado, um espaço democrático que garante o acesso de todas as crianças aos brinquedos prontos para o brincar, fonte de desenvolvimento da personalidade e equilíbrio infantil. O professor deve observar as interações e registrar, não devendo intervir, nem antes, nem durante e nem depois.

e) de brincar. Tal espaço não precisa estar sedimentado a partir de objetivos e funções bem definidas que ajudem a promover o desenvolvimento infantil.

5.Assinale a alternativa incorreta. O processo de avaliação na Educação Infantil, não tem como objetivo a promoção ou a classificação dos alunos. Na Educação Infantil o acompanhamento do desenvolvimento da criança, deve garantir:

a) Documentação específica que permita às famílias conhecer o trabalho da instituição junto às crianças e os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança na Educação Infantil.

b) Utilização de múltiplos registros dos trabalhos realizados pelas crianças como, relatórios e fotografias dentre outros.

c) A não retenção das crianças na Educação Infantil.

d) Apenas o trabalho com materiais lúdicos, excluindo os desenhos e a leitura.

6.Segundo Moyles, analise as seguintes sentenças:

Brincar de faz de conta, fingir e imaginar são características do brincar lúdico (1ª parte). Os jogos baseados na lógica podem ajudar a criança a fazer conexões e pensar criativamente (2ª parte). Os jogos com regras limitam a autonomia e a

criatividade da criança porque impõem uma estrutura de jogo e não permitem interpretações e questionamentos (3ª parte).

Quais estão corretas?

- a) Apenas 1ª parte.
- b) Apenas 3ª parte.
- c) Apenas 1ª e 2ª partes.
- d) Apenas 1ª e 3ª partes.
- e) Apenas 2ª e 3ª partes.

7. Os jogos educativos computadorizados têm-se mostrado como importante ferramenta multimídia para a utilização da informática na Educação para o Trânsito. Assinale a alternativa que apresenta unicamente vantagens dessa ferramenta para a qualidade da educação.

- a) Possibilita trabalhar com simuladores, torna o ensino rico e desafiador, é utilizada tanto em sala de aula quanto fora do ambiente escolar, podendo ser produzida e utilizada individual e coletivamente
- b) É utilizada em sala de aula e fora do ambiente escolar, torna a aprendizagem lúdica e agradável, concentra-se na ação individualizada, evitando-se tradicionais desordens do estudo em grupo.
- c) Viabiliza um ensino rico e desafiador, possibilita o trabalho com simuladores e dispensa a ação de educadores, podendo ser utilizada fora de ambientes escolares.
- d) Pode ser produzida e utilizada individual e coletivamente, viabiliza o caráter lúdico e desafiador do processo de aprendizagem e prioriza a memorização de informações em detrimento do desenvolvimento de competências, de habilidades e de construção do conhecimento.

8. “O educador, numa postura atual, compreende que não é ele que deposita o conhecimento na cabeça dos alunos. Por outro lado, sabe também que não é deixando o educando sozinho que o conhecimento brotará de forma espontânea.” (Celso Vasconcellos). Quem constrói o conhecimento é o sujeito, mas:

- a) o ambiente tem que ser apropriado e propício.
- b) com a presença de um adulto orientando-o.
- c) se houver um compromisso sério com a aprendizagem.
- d) a partir da relação social mediada pela realidade.
- e) dependerá de estímulos didáticos e lúdicos.

9. Com relação ao uso das novas tecnologias em sala de aula, analise as afirmativas a seguir.

I. É pouco frequente, uma vez que não é útil na exploração dos conteúdos e na melhoria da aprendizagem.

II. Aproxima alunos e professores ao introduzir um componente lúdico às aulas.

III. Sua utilização é dificultada pela falta de infraestrutura das escolas e a formação deficiente dos professores.

Assinale:

- a) se somente a afirmativa I estiver correta
- b) se somente a afirmativa II estiver correta

- c) se somente a afirmativa III estiver correta.
- d) se somente as afirmativas II e III estiverem corretas.
- e) se todas as afirmativas estiverem corretas.

10. A seguinte ideia apresenta uma caracterização do conhecimento a ser tratado pela educação física na escola.

Assim, marque a alternativa correta sobre a abordagem pedagógica responsável pela elaboração do conceito: “A educação física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento denominado cultura corporal. O estudo desse conhecimento visa apreender a expressão corporal como linguagem. Informa, ainda, que o homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético, ou outros, que são representações, ideias e conceitos produzidos pela consciência social chamados de significações objetivas.”

- a) Crítico-superadora.
- b) Crítico-emancipatória.
- c) Construtivista-interacionista.
- d) Psicopedagogização do movimento.