

# Simulado Para Concurso

## Assunto: **Recreação e Jogos**

1. Para Singer (2002), a afirmação de Paulo Freire de que “ninguém ensina nada a ninguém; aprendemos juntos”, se aplica inteiramente à economia solidária, enquanto ato pedagógico. Pois para o autor, a economia solidária é um ato pedagógico em si mesmo, na medida em que propõe nova prática social e um entendimento novo dessa prática. A pedagogia da economia solidária requer a criação de situações em que a reciprocidade surge espontaneamente, assim como fazem

- a) nos jogos competitivos.
- b) nas brincadeiras escolares.
- c) no brincar e o cuidar.
- d) no jogo de amarelinha.
- e) nos jogos cooperativos.

2. No ensino da matemática, o professor pode utilizar diversos jogos para as crianças se apropriarem do conceito de número. São jogos matemáticos apropriados a esse ensino, EXCETO:

- a) Ábaco.
- b) Quebra-cabeça.
- c) Material Dourado.
- d) Trilha matemática.

3. Sobre os objetivos dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, assinale a alternativa INCORRETA:

- a) Estimular no aluno o espírito de competição.
- b) Oportunizar à criança formas de solucionar problemas práticos, que as situações dos jogos e brincadeiras oferecem.
- c) Favorecer a autoexpressão.
- d) Despertar na criança o sentido de grupo, ensinando-a a conviver com outras crianças, praticando cooperação, lealdade, cortesia e respeito aos semelhantes.

4. Em relação à ludicidade e ao uso de jogos e brinquedos na educação escolar, assinale a alternativa correta:

a) Os jogos de regras, segundo Henry Wallon, vão predominar a partir dos seis, sete anos de idade, período denominado, inicialmente, de operatório concreto (dos sete aos doze anos) e, depois, de operatório formal (a partir aproximadamente dos doze anos).

b) Enquanto Freud esteve atento mais aos processos emocionais trabalhados pelo brinquedo e pelo jogo, Piaget esteve mais atento aos aspectos cognitivos trabalhados por esses mesmos recursos, sem que tenha descuidado dos aspectos afetivos e morais.

c) As atividades ou os brinquedos, segundo Cipriano Luckesi, trazem em si um saber ou uma possibilidade que encerram potencialidades que poderão ser ativadas ou não por quem os vivencia. Assim, as atividades lúdicas só podem ter como suporte objetos comuns de uso cotidiano.

d) Jean Piaget compreendeu que o brinquedo é o caminho real para o inconsciente da criança, assim como o sonho é o caminho real para o inconsciente do adulto, ou seja, a experiência do brincar tem seu lado interno, que se expressa no externo. A meta de Piaget, como sabemos, foi desvendar e compreender as operações do inconsciente através de suas manifestações externas.

5. “No estudo da matemática, os jogos ocupam um lugar de destaque. Através deles, as crianças vão construindo pouco a pouco os conceitos matemáticos.” São características dos jogos, quando bem preparados, EXCETO:

a) Recurso eficaz, pois a criança aprende a agir numa esfera cognitiva

b) Aumentar o interesse dos alunos pela matemática como forma alternativa.

c) Funcionar como instrumento recreativo, desenvolvendo uma atitude passiva dos alunos diante de desafios.

d) Estimulador da curiosidade, da autoconfiança, possibilitando o desenvolvimento da linguagem e da concentração.

6. Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera prazer e interesse. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor:

a) levar as crianças a lidar com símbolos, a pensar por analogia, por meio de exercícios repetitivos

b) criar convenções e regras, dando explicações e excluindo os alunos desinteressados

c) analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver

d) compreender convenções e regras que serão empregadas para a promoção automática

e) utilizar a tabuada para que os alunos possam jogar e entender que a matemática é uma via de acesso para as pessoas privilegiadas

**Centenas de Questões e Materiais de Concurso Professo, acesse:**

**<http://questoesconcurso pedagogia.com.br/mais1200questoes/>**

7. Conforme Craidy, a criança coloca em ação sua inteligência prática através de ordenações sobre os objetos. Para tanto, ela se utiliza de jogos que são responsáveis por inúmeras aquisições, como a classificação, a seriação, o equilíbrio, etc. Desse modo, qual o nome dos jogos referidos?

- a) De construção.
- b) Simbólicos.
- c) De exercício.
- d) De linguagens.
- e) Virtuais.

8. Para Barbosa, a primeira infância é uma etapa que começa dominada

- a) pelos instintos e reflexos.
- b) pela curiosidade e pelos questionamentos.
- c) pelo uso fluente da linguagem.
- d) pelos jogos cooperativos
- e) pela seriação e classificação de objetos.

9. Numa reunião pedagógica, os professores discutiram como tema a utilização de jogos no processo ensino aprendizagem. Ao expor as experiências com a temática a professora Ana afirmou que o uso dos jogos no ensino de alguns conteúdos vinha apresentando bons resultados, inclusive gerando mudança positiva nas atitudes de alguns estudantes. A experiência socializada pela professora Ana indica que o uso de jogos no processo educativo pode promover, EXCETO:

- a) Integração
- b) Socialização
- c) Autoconfiança
- d) Apatia
- e) Motivação

10. Na história do brinquedo na Educação, dizemos corretamente que:

- a) os jogos têm função de lazer e na escola melhor se adequam como auxiliares ao trabalho docente e por isso só acontecem nos recreios.
- b) os jogos e brinquedos nunca foram aceitos nas escolas, dada a função social dessa instituição e seu caráter instrutivo.
- c) os jogos e brinquedos são práticas culturais que não precisam ser aceitas nas escolas, pois são bem vivenciadas fora dela.
- d) os brinquedos podem estar integrados ao ensino, uma vez que são auxiliares e integrados ao desenvolvimento humano.

**Centenas de Questões e Materiais de Concurso Professo, acesse:**

**<http://questoesconcursopedagogia.com.br/mais1200questoes/>**

**Esse simulado faz parte do Material Completo que se encontra na página:**

<http://questoesconcursopedagogia.com.br/mais1200questoes/>

#### **GABARITO**

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

#### **Material Completo Para Concurso Professor:**

<http://www.simuladoprofessor.com.br/>

#### **Materiais para concurso por área:**

Educação

<http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/educacaofisica/>

Ciências: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/ciencias/>

Artes: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/artes/>

Geografia: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/geografia/>

História: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/historia/>

Inglês: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/ingles/>

Matemática: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/matematica/>

Português: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/portugues/>

Química: <http://simuladosquestoes.com.br/concursoprofessor/quimica/>

Física:

**Centenas de Questões e Materiais de Concurso Professo, acesse:**

<http://questoesconcursopedagogia.com.br/mais1200questoes/>