PROVA OBJETIVA
INSTRUTOR DE OFICINAS

1 – Assinale a resposta correta a respeito do jogo de xadrez:

A – é um jogo de azar;
B – é jogado em equipe;
C – é um jogo de raciocínio cujo objetivo é capturar o rei do adversário;
D – a peça mais importante do jogo se chama dama e capturá-la é o objetivo do jogo.

2 – Assinale qual prática abaixo não se encaixa na modalidade de esportes radicais:

A – surf
B – skate
C – bicicross
D – bocha

3 – Qual arte marcial de origem japonesa foi aperfeiçoada no Brasil pela família Gracie e hoje é praticada no mundo todo?

A – boxe
B – judô
C – jiu jitsu
D – karatê

4 – Qual modalidade esportiva abaixo ainda não se tornou um esporte olímpico, embora já tenha participado nas Olimpíadas do Rio de Janeiro na modalidade de exibição?

A – dança de salão
B – boxe
C – taekowndo
D - ginástica rítmica

5 – Qual jogo é praticado em uma espécie de caixa retangular de areia com bolas coloridas?

A – sinuca
B – tênis de mesa
C – xadrez
D – bocha

6 – Qual é a peça mais importante do jogo de xadrez?

A – a rainha, que pode se mover em todas as direções
B – o cavalo, porque é a única peça que pode pular por cima das outras
C – o bispo, porque caminha na diagonal confundindo as torres que só andam em linha reta
D – o rei, que deve ser protegido por todas as demais, e quando é capturado, o jogo acaba

7 – Qual dos termo abaixo está intimamente ligado à palavra “recreação” ?

A – estresse
B – compromisso
C – lazer
D – trabalho

8 - Na elaboração de projetos esportivos e recreativos, deve-se praticar tal conduta:

A – não levar em conta as peculiaridades e limitações dos praticantes, privilegiando sempre a uniformidade das ações.

B – não oferecer opções para que os praticantes possam melhor se adaptar ao projeto.

C – deixar em aberto as práticas esportivas e recreativas para que cada um as pratique da forma que melhor entender

D – estimular as práticas esportivas e recreativas de modo que haja uma convergência nas ações do grupo, mas ao mesmo tempo permitir uma flexibilização das condutas tendo em conta as peculiaridades e limitações do indivíduo.

9. O jogo lúdico favorece o despertar de uma identidade cultural nos diferentes momentos históricos, bem como a criatividade numa dimensão mágica. Portanto, o jogo lúdico situa-se na esfera do

a) simbólico.
b) possível.
c) concreto.
d) conceitual.

10-Para que uma atividade de recreativa tenha eficácia de sucesso, a condição mais importante é que ela seja:

a) motivada
b)controlada
c) normalizada
d) regreda

11 – São objetivos das ações lúdicas nos jogos coletivos, exceto:

A – exacerbar a competitividade
B – propiciar divertimento e prazer aos praticantes
C – motivar a participação de todos os envolvidos
D – realizar tarefas prazerosas

12 - Que tipos de atividades seriam recomendadas às pessoas com hipertensão?

A – atividade aeróbica intensa
B – esportes de alto impacto
C – atividades físicas leves
D - esportes radicais

13 – todas as lutas elencadas abaixo são tradicionalmente praticadas com kimono, exceto:

A – karatê
B – Judô
C - Muay Thai
D - Taekwondo

14 – O que se entende por atividades recreativas inclusivas?

A- são atividades que não se importam com as diferenças e limitações das pessoas
B – são atividades que buscam segregar determinados grupos para as suas práticas
C – são atividades que não podem ser adaptadas de acordo com as necessidades dos praticantes
D – são atividades flexíveis, que buscam abarcar o maior número possível de praticantes, levando em consideração as necessidades e limitações de cada um

15 – São qualidades positivas estimuladas e desenvolvidas por praticantes de artes marciais, exceto:

A – agressividade
B – auto-disciplina
C – senso de responsabilidade
D – respeito

16 - Um dos objetivos de uma atividade de recreação é favorecer, pelo movimento, o processo consciente de exteriorização das ideias, sentimentos e emoções dos participantes. Esse objetivo é mais facilmente atingido por meio de atividades de

a) jogos de equipe.
b**)** dança de salão.
c**)** competição.
d) expressão corporal

17 - Qual dos jogos recreativos abaixo não depende em nada da sorte do jogador?

A – xadrez
B – ludo
C – dominó
D – truco

18 - Qual das lutas elencadas abaixo não é permitida a utilização de chutes?

A – boxe chinês
B – taekwondo
C - boxe
D – muay thai

19 – O tênis de mesa pode ser utilizado como:

A – atividade recreativa
B – atividade estressante
C – atividade de alto impacto
D – esporte radical

20 – Assinale a alternativa abaixo que contém uma modalidade que privilegia o uso do corpo, e outra que privilegia o uso da mente:

A – skate e boxe
B – surf e judô
C – bicicross e dança
D – taekwondo e xadrez