

LINGUAGENS



Questão 17

enem2021

TEXTO I

O usufruto de jogos eletrônicos, vinculado à psicopatologia, pode ser considerado um comportamento desadaptativo quando são apresentados sinais de excesso na utilização de tais tecnologias. Isso ocorre quando o comportamento afeta o sujeito de forma que ele se encontre incapaz de controlar a frequência e o tempo diante de um comportamento que anteriormente era considerado inofensivo.

LEMOS, I. L.; SANTANA, S. M. *Rev. Psiq. Clin.*, n. 1, 2012.

TEXTO II

A maior parte da literatura científica relacionada aos *exergames* e educação se concentra no potencial do jogo para melhorar a saúde física dos alunos, envolvê-los em atividades sociais e melhorar seu desempenho acadêmico. Resultados de pesquisas recentes também têm mostrado que tais jogos podem contribuir para o treinamento de práticas esportivas e outras atividades envolvendo movimento, ou para o desenvolvimento de habilidades motoras.

FINCO, M. D.; REATEGUI, E. B.; ZARO, M. A. *Movimento*, n. 3, jul.-set. 2015.

Apesar de interpretarem de forma distinta os jogos eletrônicos, ambos os textos abordam o(a)

- A** doença como foco central.
- B** relação do jogo com o indivíduo.
- C** controle do tempo de uso do jogo.
- D** necessidade de treinamento físico.
- E** envolvimento em práticas coletivas.

Questão 16

Há casais que jogam com os sonhos como se jogassem tênis. Ficam à espera do momento certo para a cortada. O jogo de tênis é assim: recebe-se o sonho do outro para destruí-lo, arrebatá-lo como bolha de sabão. O que se busca é ter razão e o que se ganha é o distanciamento. Aqui, quem ganha, sempre perde.

Já no frescobol é diferente. O sonho do outro é um brinquedo que deve ser preservado, pois sabe-se que, se é sonho, é coisa delicada, do coração. Assim cresce o amor. Ninguém ganha para que os dois ganhem. E se deseja então que o outro viva sempre, eternamente, para que o jogo nunca tenha fim...

ALVES, R. Tênis X Frescobol. *As melhores crônicas de Rubem Alves*. Campinas: Papirus, 2012.

O texto de Rubem Alves faz uma analogia entre dois jogos que utilizam raquetes e as diferentes formas de as pessoas se relacionarem afetivamente, de modo que

- A** o tênis indica um jogo em que a cooperação predomina, o que representa o distanciamento na relação entre as pessoas.
- B** o tênis indica um jogo em que a competição é predominante, o que representa um sonho comum no relacionamento entre pessoas.
- C** o frescobol indica um jogo em que a cooperação prevalece, o que simboliza o compartilhamento de sonhos entre as pessoas no relacionamento.
- D** o frescobol indica um jogo em que a competição prevalece, o que simboliza um relacionamento em que uma pessoa busca destruir o sonho da outra.
- E** o frescobol e o tênis indicam, respectivamente, situações de competição e cooperação, o que ilustra os diferentes sonhos das pessoas no relacionamento.

Questão 13

- enem2021

O skate apareceu como forma de vivência no lazer em períodos de baixa nas ondas e ficou conhecido como "surfinho". No início foram utilizados eixos e rodinhas de patins pregados numa madeira qualquer, para sua composição, sendo as rodas de borracha ou ferro. O grande marco na história do skate ocorreu em 1974, quando o engenheiro químico chamado Frank Nasworthy descobriu o uretano, material mais flexível, que oferecia mais aderência às rodas. A dependência dos skatistas em relação a esse novo material igualmente alavancou o surgimento de novas manobras e possibilitou a um maior número de pessoas inexperientes começar a prática dessa modalidade. O resultado foi a criação de campeonatos, marcas, fábricas e lojas especializadas.

ARMBRUST, I.; LAURO, F. A. A. O skate e suas possibilidades educacionais. *Motriz*, jul.-set. 2010 (adaptado).

De acordo com o texto, diversos fatores ao longo do tempo

- A** contribuíram para a democratização do skate.
- B** evidenciaram as demandas comerciais dos skatistas.
- C** definiram a carreira de skatista profissional.
- D** permitiram que a prática social do skate substituísse o surfe.
- E** indicaram a autonomia dos praticantes de skate.

Questão 23

LUTA: prática corporal imprevisível, caracterizada por determinado estado de contato proposital, que possibilita a duas ou mais pessoas se enfrentarem numa constante troca de ações ofensivas e/ou defensivas, regida por regras, com o objetivo mútuo sobre um alvo móvel personificado no oponente.

GOMES, M. S. P. et al. Ensino das lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. *Movimento*, n. 2, abr.-jun. 2010 (adaptado).

De acordo com o texto, podemos identificar uma abordagem das lutas nas aulas de educação física quando o professor realiza uma proposta envolvendo

- A** contato corporal intenso entre o aluno e seu oponente.
- B** contenda entre os alunos que se agridem fisicamente.
- C** confronto corporal em que os vencedores são previamente identificados.
- D** combate corporal intencional com ações regulamentadas entre os oponentes.
- E** conflito resolvido pelos alunos por meio de regras previamente estabelecidas.

Questão 13

A identificação simbólica que existe na cultura esportiva pode ser um fator determinante nas ações potencialmente agressivas dos espectadores e torcedores de futebol. Essa identificação em indivíduos que não têm uma identidade própria pode levá-los a não perceber os limites entre a sua vida e a sua equipe, ou entre a sua vida e a vida de um ídolo (jogador), e, dessa forma, passar a viver suas emoções basicamente por meio de acontecimentos esportivos, do sucesso e da derrota de seu clube predileto. Alguns dos torcedores organizados dedicam a vida à sua torcida. Vivem para ela e, por ela, chegam a perder qualquer outra referência, pois é essa experiência compensatória que lhes dá identidade. A probabilidade de um indivíduo se tornar um torcedor fanático está diretamente relacionada com a construção da sua identidade. Por isso, é imprescindível o desenvolvimento de relações e valores próprios que o ajudarão a delinear o limite entre ele e a sua equipe, ou entre ele e um jogador de futebol.

REIS, H. H. B. **Futebol e violência**. Campinas: Armazém do Ipê; Autores Associados, 2006 (adaptado).

Partindo da discussão sobre as relações entre o torcedor e seu clube, observa-se que o fanatismo futebolístico

- A** deriva da falta de referências para a construção de valores morais em crise na sociedade.
- B** está relacionado à fragilidade identitária, o que dificulta a dissociação entre sua vida e a de seu clube ou ídolo.
- C** perde sustentação naqueles torcedores organizados que não conseguem separar as esferas pública e privada.
- D** decorre do estabelecimento de uma identidade própria do indivíduo, forjada pela tutela do clube e de seus ídolos.
- E** é restrito às torcidas jovens, que corrompem a identidade individual de seus torcedores em favor da identidade coletiva.

QUESTÃO 42

O *Ultimate Frisbee* é um jogo competitivo praticado com um disco. Essa modalidade esportiva tem como característica mais interessante o fato de não contar com um árbitro. Apesar de ter regras preestabelecidas, estas são aplicadas conforme o consenso entre os praticantes.

GUTIERREZ, G. L. et. al. A construção de consensos numa prática esportiva competitiva: uma análise habermasiana do *Ultimate Frisbee*. Disponível em: www.efdeportes.com. Acesso em: 19 jun. 2012 (adaptado).

Em relação à aplicação das regras, o *Ultimate Frisbee* prevê

- Ⓐ contestação externa das posições assumidas no jogo.
- Ⓑ regras aplicadas com base em posições individualistas.
- Ⓒ entendimento mútuo na solução de lances controversos.
- Ⓓ dúvidas solucionadas pela opinião dos mais experientes.
- Ⓔ definição das regras por meio de acordo entre os jogadores.

Questão 18

Esporte e cultura: análise acerca da esportivização de práticas corporais nos jogos indígenas

Nos Jogos dos Povos Indígenas, observa-se que as práticas corporais realizadas envolvem elementos tradicionais (como as pinturas e adornos corporais) e modernos (como a regulamentação, a fiscalização e a padronização). O arco e flecha e a lança, por exemplo, são instrumentos tradicionalmente utilizados para a caça e a defesa da comunidade na aldeia. Na ocasião do evento, esses artefatos foram produzidos pela própria etnia, porém sua estruturação como "modalidade esportiva" promoveu uma semelhança entre as técnicas apresentadas, com o sentido único da competição.

ALMEIDA, A. J. M.; SUASSUNA, D. M. F. A. *Pensar a prática*, n. 1, jan.-abr. 2010 (adaptado).

A relação entre os elementos tradicionais e modernos nos Jogos dos Povos Indígenas desencadeou a

- ☐ A padronização de pinturas e adornos corporais.
- ☐ B sobreposição de elementos tradicionais sobre os modernos.
- ☐ C individuação das técnicas apresentadas em diferentes modalidades.
- ☐ D legitimação das práticas corporais indígenas como modalidade esportiva.
- ☐ E preservação dos significados próprios das práticas corporais em cada cultura.

QUESTÃO 39

O processo de leitura da informação vinda do companheiro e do adversário é fundamental nos esportes coletivos. O participante de modalidades com essas características deverá, a todo momento, ler e interpretar as informações gestuais de seu companheiro e adversário que, por outra via, também é portador de informações. Estas deverão ser claras e legíveis para seu companheiro e totalmente obscuras para o adversário. Na interpretação praxiológica, seria aquele jogador que consegue ler as informações do adversário e posicionar-se da melhor forma possível, antecipando-se a seus adversários e ocupando os melhores espaços.

RIBAS, J. F. M. Praxiologia motriz: construção de um novo olhar dos esportes e jogos na escola. *Motriz*, n. 2, 2005 (adaptado).

De acordo com a ideia de processamento de informação nas modalidades esportivas coletivas, para ser bem-sucedido em suas ações no jogo, o jogador deve

- A** identificar as informações produzidas por todos os jogadores, posicionando-se de forma fixa no espaço de jogo.
- B** refletir sobre as informações fornecidas por todos os jogadores e executar os gestos técnicos com precisão no jogo.
- C** analisar as informações dos adversários e, com base nelas, realizar individualmente suas ações, com o fim de tirar vantagem tática.
- D** fornecer informações precisas para os adversários e interpretar as dos companheiros, para facilitar sua tomada de decisão.
- E** interpretar informações de companheiros e adversários, agindo objetivamente com os primeiros e imprecisamente com os adversários.

QUESTÃO 11

Tanto os Jogos Olímpicos quanto os Paralímpicos são mais que uma corrida por recordes, medalhas e busca da excelência. Por trás deles está a filosofia do barão Pierre de Coubertin, fundador do Movimento Olímpico. Como educador, ele viu nos Jogos a oportunidade para que os povos desenvolvessem valores, que poderiam ser aplicados não somente ao esporte, mas à educação e à sociedade. Existem atualmente sete valores associados aos Jogos. Os valores olímpicos são: a amizade, a excelência e o respeito, enquanto os valores paralímpicos são: a determinação, a coragem, a igualdade e a inspiração.

MIRAGAYA, A. Valores para toda a vida. Disponível em: www.esportesessencial.com.br. Acesso em: 9 ago. 2017 (adaptado).

No contexto das aulas de Educação Física escolar, os valores olímpicos e paralímpicos podem ser identificados quando o colega

- A** procura entender o próximo, assumindo atitudes positivas como simpatia, empatia, honestidade, compaixão, confiança e solidariedade, o que caracteriza o valor da igualdade.
- B** faz com que todos possam ser iguais e receber o mesmo tratamento, assegurando imparcialidade, oportunidades e tratamentos iguais para todos, o que caracteriza o valor da amizade.
- C** dá o melhor de si na vivência das diversas atividades relacionadas ao esporte ou aos jogos, participando e progredindo de acordo com seus objetivos, o que caracteriza o valor da coragem.
- D** manifesta a habilidade de enfrentar a dor, o sofrimento, o medo, a incerteza e a intimidação nas atividades, agindo corretamente contra a vergonha, a desonra e o desânimo, o que caracteriza o valor da determinação.
- E** inclui em suas ações o *fair play* (jogo limpo), a honestidade, o sentimento positivo de consideração por outra pessoa, o conhecimento dos seus limites, a valorização de sua própria saúde e o combate ao *doping*, o que caracteriza o valor do respeito.

Questão 41 enem2020enem2020enem2020

A expansão urbana altera a configuração de muitos espaços, a ponto de prejudicar atividades neles desenvolvidas, seja pela especulação imobiliária, ou pelo projeto urbanístico da administração pública. Essa pressão é sentida em algumas escolas, principalmente para a prática de esportes, que demanda uma área ampla e diferenciada. O problema leva gestores e docentes a procurarem alternativas para se adaptar a essa realidade urbana. Para o urbanista Fernando Pinho, "se a cidade é de todos e para todos, por que não se apropriar dela? A escola deve ser mais porosa à cidade, à vida do lado de fora [...]. Temos que trazer a cidade para a sala de aula e tornar a cidade uma sala de aula".

PERET, E. A cidade como sala de aula. *Retratos: a revista do IBGE*, n. 4, 2017 (adaptado).

As mudanças urbanísticas têm impactado o espaço escolar. Nesse contexto, a prática de esporte

- Ⓐ pressupõe projetos urbanísticos que sejam adequados.
- Ⓑ exige quadras e ginásios que se localizem fora da escola.
- Ⓒ demanda locais específicos que viabilizem sua realização.
- Ⓓ pede criação de regras que atendam à reconfiguração urbana.
- Ⓔ requer modalidades não convencionais que explorem o espaço urbano.

GABARITO H11

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