

LINGUAGENS



QUESTÃO 18

Criado há cerca de 20 anos na Califórnia, o *mountainboard* é um esporte de aventura que utiliza uma espécie de skate *off-road* para realizar manobras similares às das modalidades de *snowboard*, surf e do próprio skate. A atividade chegou ao Brasil em 1997 e hoje possui centenas de praticantes, um circuito nacional respeitável e mais de uma dezena de pistas espalhadas pelo país. Segundo consta na história oficial, o *mountainboard* foi criado por praticantes de *snowboard* que sentiam falta de praticar o esporte nos períodos sem neve. Para isso, eles desenvolveram um equipamento bem simples: uma prancha semelhante ao modelo utilizado na neve (menor e um pouco menos flexível), com dois eixos bem resistentes, alças para encaixar os pés e quatro pneus com câmaras de ar para regular a velocidade que pode ser alcançada em diferentes condições. Com essa configuração, o esporte se mostrou possível em diversos tipos de terreno: grama, terra, pedras, asfalto e areia. Além desses pisos, também é possível procurar pelas próprias trilhas para treinar as manobras.

Disponível em: www.webventure.com.br. Acesso em: 19 jun. 2019.

A história da prática do *mountainboard* representa uma das principais marcas das atividades de aventura, caracterizada pela

- Ⓐ competitividade entre seus praticantes.
- Ⓑ atividade com padrões técnicos definidos.
- Ⓒ modalidade com regras predeterminadas.
- Ⓓ criatividade para adaptações a novos espaços.
- Ⓔ necessidade de espaços definidos para a sua realização.

QUESTÃO 37

Os esportes podem ser classificados levando em consideração critérios como a quantidade de competidores e a interação com o adversário. Os chamados *Esportes individuais em interação com o oponente* são aqueles em que os atletas se enfrentam diretamente, tentando alcançar os objetivos do jogo e evitando, concomitantemente, que o adversário o faça, porém sem a colaboração de um companheiro de equipe. Os *Esportes coletivos em interação com o oponente* são aqueles nos quais os atletas, colaborando com seus companheiros de equipe, de forma combinada, enfrentam-se diretamente com a equipe adversária, tentando atingir os objetivos do jogo, evitando, ao mesmo tempo, que os adversários o façam.

GONZALEZ, F. J. Sistema de classificação de esportes com base nos critérios: cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho comparado e objetivos táticos da ação. *EFDportes*, n. 71, abr. 2004.

São exemplos de “esportes individuais em interação com o oponente” e “esportes coletivos em interação com o oponente”, respectivamente,

- Ⓐ judô e futebol americano.
- Ⓑ lançamento de disco e polo aquático.
- Ⓒ remo e futebol.
- Ⓓ *badminton* e nado sincronizado.
- Ⓔ salto em distância e basquetebol.

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 40

No esporte-participação ou esporte popular, a manifestação ocorre no princípio do prazer lúdico, que tem como finalidade o bem-estar social dos seus praticantes. Está associado intimamente com o lazer e o tempo livre e ocorre em espaços não comprometidos com o tempo e fora das obrigações da vida diária. Tem como propósitos a descontração, a diversão, o desenvolvimento pessoal e o relacionamento com as pessoas. Pode-se afirmar que o esporte-participação, por ser a dimensão social do esporte mais inter-relacionada com os caminhos democráticos, equilibra o quadro de desigualdades de oportunidades esportivas encontrado na dimensão esporte-*performance*. Enquanto o esporte-*performance* só permite sucesso aos talentos ou àqueles que tiveram condições, o esporte-participação favorece o prazer a todos que dele desejarem tomar parte.

GODTSFRIEDT, J. Esporte e sua relação com a sociedade: uma síntese bibliográfica. *EFDportes*, n. 142, mar. 2010.

O sentido de esporte-participação construído no texto está fundamentalmente presente

- Ⓐ nos Jogos Olímpicos, uma vez que reúnem diversos países na disputa de diferentes modalidades esportivas.
- Ⓑ nas competições de esportes individuais, uma vez que o sucesso de um indivíduo incentiva a participação dos demais.
- Ⓒ nos campeonatos oficiais de futebol, regionais e nacionais, por se tratar de uma modalidade esportiva muito popular no país.
- Ⓓ nas competições promovidas pelas federações e confederações, cujo objetivo é a formação e a descoberta de talentos.
- Ⓔ nas modalidades esportivas adaptadas, cujo objetivo é o maior engajamento dos cidadãos.

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 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: Papyrus, 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 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 12

Ao longo dos anos 1980, um canal esportivo de televisão fracassou em implantar o basquete como esporte mundial, e uma empresa de materiais esportivos teve de lidar, fora do seu programa, com um esporte que lhe era estranho. Correndo atrás do prejuízo, ambas corrigiram a rota e vieram a fazer da incorporação do futebol a seu programa um objetivo estratégico alcançado com sucesso. O ajuste do interesse econômico à realidade cultural, no entanto, não deixa de dizer algo sobre ela: é significativo que o mais mundial dos esportes não faça sentido para os Estados Unidos, e que os esportes que fazem mais sentido para os Estados Unidos estejam longe de fazer sentido para o mundo. O futebol ofereceu uma curiosa e nada desprezível contraparte simbólica à hegemonia do imaginário norte-americano.

WISNIK, J. M. Veneno remédio: o futebol e o Brasil.
São Paulo: Cia. das Letras, 2008 (adaptado).

De acordo com o texto, em décadas passadas, a dificuldade das empresas norte-americanas indica a influência de um viés cultural e econômico na

- A** popularização do futebol no país frente à concorrência com o basquete.
- B** conquista da alta lucratividade por meio do futebol no cenário norte-americano.
- C** implantação do basquete como esporte mundial frente à força cultural do futebol.
- D** importância dada por empresas esportivas ao futebol, similar àquela dada ao basquete.
- E** tentativa de fazer com que o futebol transmitido pela TV seja consumido por sua população.

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 44

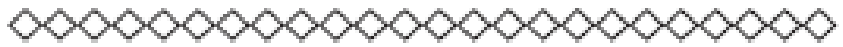
“Orgulho de ser nordestino”: esse é o lema de uma das torcidas organizadas do Ceará — a Cangaceiros Alvinegros — que retrata bem qual o sentimento dos torcedores desse clube, um dos mais expressivos do Nordeste. Há entre os torcedores aqueles que torcem apenas para o Ceará e aqueles que torcem por um time do Sudeste também. Estes são denominados de “torcedores mistos”, e estamos definindo aqui como pertencentes ao campo da bifiliação clubística.

Em geral, a bifiliação clubística permite que torcedores se engajem aos times do Rio de Janeiro, por exemplo, sobretudo pela histórica projeção política e posteriormente midiática da então capital do Brasil. Contudo, no interior da Cangaceiros Alvinegros, sustenta-se a autoafirmação como nordestinos, rechaçando aqueles que deixam de torcer pelo time local para se apegarem aos clubes mais distantes. Ao serem questionados sobre como encaravam a bifiliação, um dos diretores da Cangaceiros foi enfático ao afirmar: “Você já viu algum paulista ou carioca torcer pra time do Nordeste? Então por que eu vou torcer pra time do Sul?”.

CAMPOS, F.; TOLEDO, L. H. O Brasil na arquibancada: notas sobre a sociabilidade torcedora. *Revista USP*, n. 99, set.-out.-nov. 2013 (adaptado).

O texto apresenta duas práticas distintas de filiação aos clubes de futebol. Nesse contexto, o significado expressado pelo lema “Orgulho de ser nordestino” representa o(a)

- A** apreço pela manutenção das tradições nordestinas por meio da bifiliação clubística.
- B** aliança entre torcidas dos clubes do Sudeste e Nordeste por meio da bifiliação clubística.
- C** orgulho dos torcedores do Ceará por torcerem para um dos clubes mais expressivos do Nordeste.
- D** envaidecimento dos torcedores do Ceará por enfrentarem clubes do Sudeste em condições de igualdade.
- E** resistência de torcedores dos clubes nordestinos à tendência de bifiliação clubística com clubes do Sudeste.

QUESTÃO 33

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Como manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*.
São Paulo: Cortez, 1999.

Dentre os jogos e as brincadeiras expressos na cultura popular, que se perpetuam e se transformam pela tradição oral, podemos reconhecer o(a)

- A** jogo popular do pião e do bilboquê.
- B** jogo popular do queimado e o voleibol.
- C** brincadeira da amarelinha e a esgrima.
- D** brincadeira de esconde-esconde e o balé.
- E** jogo popular do taco e a ginástica artística.

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.

A partir da década de 1980, o voleibol começa a ser visto como um ótimo meio de comercialização de produtos esportivos. Esse fenômeno apresenta uma vertiginosa escalada na década de 1990, e a Federação Internacional de Voleibol, tendo o mexicano Rubem Acosta na presidência, vê-se com a obrigação de alterar algumas regras para a melhoria do voleibol como espetáculo, já que a alta performance alcançada pelas equipes vinha tornando enfadonhas as competições.

Uma das principais mudanças nas regras do voleibol, decorrentes do processo identificado no texto, refere-se à

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 - D	2 - A	3 - B	4 - E	5 - A	6 - C	7 - D	8 - C	9 - B	10 - E
11 - A	12 - C	13 - D	14 - E	15 - B	16 - E	17 - E			