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

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

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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. **EFDeportes**, n. 71, abr. 2004.

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

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

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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. Clín.**, 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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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. **EFDeportes**, n. 142, mar. 2010.

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

A) nos Jogos Olímpicos, uma vez que reúnem diversos países na disputa de diferentes modalidades esportivas.

B) nas competições de esportes individuais, uma vez que o sucesso de um indivíduo incentiva a participação dos demais.

C) nos campeonatos oficiais de futebol, regionais e nacionais, por se tratar de uma modalidade esportiva muito popular no país.

D) nas competições promovidas pelas federações e confederações, cujo objetivo é a formação e a descoberta de talentos.

E) nas modalidades esportivas adaptadas, cujo objetivo é o maior engajamento dos cidadãos.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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, arrebentá-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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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

A contestação externa das posições assumidas no jogo.

B regras aplicadas com base em posições individualistas.

C entendimento mútuo na solução de lances controversos.

D dúvidas solucionadas pela opinião dos mais experientes.

E definição das regras por meio de acordo entre os jogadores.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

QUESTÃO 21

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.

SANTOS NETO, S. C. **A evolução das regras visando ao espetáculo no voleibol**. Disponível em: www.efdeportes.com. Acesso em: 3 ago. 2012 (adaptado).

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

A restrição para que a bola possa ser tocada apenas pelas partes do corpo acima da cintura, imprimindo maior dinamicidade ao jogo.

B modificação na contagem de pontos, com o fim do sistema de vantagem, tornando as partidas mais interessantes para as transmissões televisivas.

C destinação de um espaço restrito e predefinido para a realização do saque, permitindo um maior índice de acertos nesse fundamento do jogo.

D indicação de que contatos simultâneos sejam considerados como toque apenas, permitindo maior permanência da bola em disputa.

E permissão ao chamado bloqueio ou ataque, ampliando a possibilidade de utilização de recursos técnicos e estratégicos no jogo.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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.esportessencial.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.

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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

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

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©

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			

7 mm ruled × 35 lines
Discover Notes ©