

2ª FASE - PRESENCIAL - OCEF 2022

1 - Leia a reportagem a seguir:

Skate street: Pâmela Rosa é bicampeã mundial em dobradinha brasileira *Maranhense Rayssa Leal é vice no feminino e Lucas Rabelo no masculino*

A coroa do skate street feminino continua pertencendo a Pâmela Rosa. A paulista de 22 anos conquistou neste domingo (14), em Jacksonville, no estado da Flórida (Estados Unidos), o bicampeonato mundial da modalidade, que é praticada em obstáculos de rua, como escadarias ou corrimões.

Medalhista de prata na Olimpíada de Tóquio (Japão), Rayssa Leal ficou na segunda posição. A maranhense de apenas 13 anos repetiu o desempenho de 2019, quando também foi vice-campeã. A japonesa Momiji Nishiya, ouro em Tóquio, completou o pódio.

Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/esportes/noticia/2021-11/skate-street-pamela-rosa-e-bicampea-mundial-em-dobradinha-brasileira#:~:text=Atualizado%20em%2014%2F11%2F2021,rua%2C%20como%20escadarias%20ou%20corrim%C3%B5es.> Acesso em: 14 jun. 2022.

O skate faz parte da unidade temática *Práticas corporais de aventura* na disciplina de Educação Física. Acerca desta unidade temática é incorreto afirmar que:

- Nas Práticas corporais de aventura exploram-se expressões e formas de experimentação corporal centradas nas perícias e proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade que se apresentam quando o praticante interage com um ambiente desafiador.
- Algumas dessas práticas costumam receber outras denominações, como esportes de risco, esportes alternativos e esportes extremos. Assim como as demais práticas, elas são objeto também de diferentes classificações, conforme o critério que se utilize.
- As práticas corporais de aventura urbanas se caracterizam por explorar as incertezas que o ambiente físico cria para o praticante na geração da vertigem e do risco controlado, como em corrida orientada, corrida de aventura, corridas de mountain bike, rapel, tirolesa, arborismo etc.
- As práticas corporais de aventura urbanas exploram a “paisagem de cimento” para produzir essas condições (vertigem e risco controlado) durante a prática de parkour, skate, patins, bike etc.

2 - Leia a reportagem a seguir:

Italo Ferreira é ouro em Tóquio 2020 na estreia do surfe Olímpico

Exibição dominante valeu título Olímpico ao surfista da Baía Formosa. Número um mundial Gabriel Medina ficou fora do pódio em Tóquio 2020. A praia de Tsurigasaki ficará para a história dos Jogos Olímpicos como palco da estreia do surfe no programa. Também ficará associada à história Olímpica do Brasil, que lá conquistou sua primeira medalha de ouro em Tóquio 2020.

Italo Ferreira entrou na final com um susto. Primeira onda e prancha partida! O potiguar teve que remar de volta na praia, pegar nova prancha e voltar para o mar. Minutos perdidos em uma final que tem apenas 35 de duração. A atitude de tudo ou nada do campeão mundial foi um show! Italo Ferreira trabalhou, pegou mais ondas que Igarashi Kanoa, se levantou, remou e surfou a um nível tremendo. Trouxe para as águas do Pacífico o seu surfe total, físico e espetacular que valeu o título mundial em 2019 e disputar com Gabriel Medina o estatuto de número um do planeta surfe.

O ouro viaja da praia Tsurigasaki para a Baía Formosa (por 15.14 a 6.60), onde começou a história do novo campeão Olímpico, um dos membros da histórica Brazilian Storm, movimento nascido nas águas de Guarujá e que permitiu ao Brasil ser a potência número um do mundo! Do primeiro campeão vive seu apogeu.

Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias/italo-ferreira-ouro-em-toquio-2020-surfe-olimpico>. Acesso em: 14 jun. 2022.

Acerca do surf podemos afirmar que:

- a) Pode ser classificado como um esporte técnico-combinatório, pois reúne modalidades nas quais o resultado da ação motora comparado é a qualidade do movimento segundo padrões técnico-combinatórios.
- b) É um esporte de marca, visto que essa classificação reúne um conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos.
- c) Pode ser classificado na unidade temática Brincadeiras e jogos, pois explora atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras e pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente.
- d) É uma prática corporal de aventura na natureza pois se caracteriza por explorar as incertezas que o ambiente físico cria para o praticante na geração da vertigem e do risco controlado.

3 - Leia o texto abaixo:

Ronkrã

O jogo também faz parte das modalidades dos Jogos dos Povos Indígenas. Nele, são divididos dois times de dez participantes num campo de areia grande. Cada jogador usará uma borduna, uma espécie de bastão. O objetivo é rebater com a borduna uma bola feita de coco. A bola fica no centro até a primeira rebatida, iniciando o jogo. Os participantes posicionam-se em duplas e formam uma fila, frente a frente, com o bastão ao chão. Os participantes saem lateralmente para defender-se, rebater a bola para o campo adversário ou pará-la ao companheiro da frente. Os pontos são marcados quando a bola ultrapassa a linha de fundo (SECRETARIA ESPECIAL DO ESPORTE, 2013).

O jogo na escola pode ser realizado utilizando-se para os tacos feitos de madeira: cabos de vassoura ou macarrão para natação e uma pequena bola.

Tal jogo também pode ser contextualizado com outras brincadeiras populares como o Tacobol, Pau na lata e Bente Altas.

Fonte: PEREIRA, A. S. M. Práticas corporais indígenas: jogos, brincadeiras e lutas para implementação da lei 11.645/08 na Educação Física escolar. Fortaleza: Aliás, 2021.

De acordo com a descrição do Ronkrã ele pode ser classificado como:

- a) Esporte coletivo sem interação com o oponente
- b) Esporte coletivo com interação com o oponente
- c) Esporte individual sem interação com o oponente
- d) Esporte individual com interação com o oponente

4 - Leia o texto abaixo e após veja as tirinhas.

O número de gamers no Brasil tem crescido exponencialmente nos últimos anos, e com a pandemia de Covid-19 forçando as pessoas a ficarem mais tempo isoladas dentro de casa, esse aumento é ainda maior. Uma pesquisa encomendada pela Brasil Game Show (BGS) junto ao Instituto Datafolha, em agosto deste ano, revelou que o Brasil já ultrapassa a marca de 67 milhões de consumidores de jogos eletrônicos, um crescimento de 7,1% em relação ao ano passado. O problema é que o hábito de permanecer sentado jogando ou usando qualquer aparelho eletrônico por muitas horas expõe esses indivíduos a muitos fatores prejudiciais a saúde. Entre eles, os distúrbios do sono, transtornos de ansiedade, maior risco para o desenvolvimento de obesidade e todas as doenças que as acompanham, como a hipertensão, diabetes, esteatose hepática e distúrbios circulatórios.

Disponível em: <https://ge.globo.com/eu-atleta/saude/noticia/gamers-e-sedentarismo-como-evitar-complicacoes-com-o-habito-de-jogar.ghtml>



Disponível em: <https://dilbertorosa.wordpress.com/tag/video-game/> Acesso em: 14 jun. 2022.



Disponível:

<https://www.facebook.com/tirasarmandinho/photos/mp.1440124889481632.100005065987619/1031309576914348/> Acesso em: 14 jun. 2022

Em relação ao texto e as tirinhas pode-se estabelecer que:

- O sedentarismo está associado a falta de atividade física. E os costumes da vida moderna, entre eles o uso excessivo de aparelhos eletrônicos que causa prejuízos a saúde.
- Não se pode afirmar que o sedentarismo causa algum problema. O que se pode afirmar é que o hábito de permanecer sentado jogando ou usando qualquer aparelho eletrônico por muitas horas expõe os indivíduos a muitos fatores prejudiciais à saúde.
- Não há relações entre o sedentarismo, o aumento do número de gamers e a pandemia de covid-19.
- O sedentarismo não é associado a problemas de saúde, já a prática de jogos eletrônicos durante várias horas por dia e a pandemia de covid-19 têm relações maléficas a saúde e trazem muitas doenças.

5 - Em relação a classificação dos esportes em função das características do ambiente físico onde se realiza a prática esportiva, indique a opção em que há somente esportes com estabilidade ambiental:

- Canoagem, corrida de orientação e mountain-bike
- Basquetebol, canoagem e corrida de orientação
- Iatismo, mountain-bike e natação (em piscina)
- Judô, nado sincronizado e ginástica rítmica desportiva

6 – Leia o texto a seguir:

A luta Oi'ô ou Iwo (que significa luta de raízes) é uma luta praticada pelo povo indígena Xavante que está espalhado por todo o estado do Mato Grosso. Esse grupo indígena realiza a luta de modo parecido com a dos Karajás. Nela, não existe a figura de um juiz, mas a de um orientador indígena. A luta é parte de uma série de ritos de passagem que os garotos Xavantes devem percorrer para chegar à fase adulta. Também é

conhecida como luta de raízes dos meninos Xavante do Mato Grosso. A luta é iniciada assim que o sol nasce, e os garotos são divididos em dois grupos em que um clã está pintado de preto e o outro de vermelho e cada um respectivamente com o símbolo do seu clã na face. Os pais é que fazem as pinturas e adornos nos corpos dos garotos e ensinam-nos a lutar incentivando-os também a não fugir da luta. Segundo as crenças, as mulheres grávidas não podem participar desse momento, porque atrai covardia para os garotos. A luta ocorre com uma raiz nas mãos, daí vem o nome da luta. Nela não é permitido atingir a cabeça e os pais orientam seus filhos, assim como interrompem a luta assim que o menino chora ou aparenta desistir, o que acontece com frequência entre os mais jovens. É a partir dessa luta que os Xavante vão reconhecendo as personalidades dos meninos. Então, um lutador de cada clã dos meninos Xavante é chamado. Eles batem nos braços uns dos outros com as raízes de um capim bem grosso, até que um deles desista. O braço é a parte do corpo mais atingida e os garotos saem com os braços inchados. Nos confrontos entre os mais velhos, os pais não interferem como fazem com os menores.

Disponível em: PEREIRA, Arliene Stephanie Menezes Pereira. Práticas corporais indígenas: jogos, brincadeiras e lutas para implementação da Lei nº 11.645/08 na Educação Física escolar. Fortaleza : Aliás, 2021

De acordo com acima da luta Oi'ô ou Iwo, também conhecida como a luta dos meninos Xavante, podemos afirmar que:

- a) É uma luta de média distância em que as ações são de percussão, cujo objetivo da modalidade é tocar o adversário para conseguir pontos e vencer. Predomina, assim, o toque, seja com socos ou chutes. Alguns exemplos: karatê, kung fu, boxe, muay thai, savate, krav maga e kickboxing.
- b) É uma luta de curta distância, com ações de domínio e as técnicas e táticas a serem empregadas exigem maior proximidade entre os envolvidos. A ação fundamental realizada é a de agarre e suas derivações (torções, chaves, imobilizações, projeções, etc.), cujo objetivo é agarrar, puxar, derrubar ou imobilizar o adversário para vencer. São exemplos: judô, ikindene (huka-huka), jiu-jitsu, sumô e luta olímpica (Wrestling).
- c) É uma luta de curta distância, em que há algum tipo de implemento no desenvolvimento das ações, como uma espada, por exemplo. São exemplos: esgrima e kendo.
- d) É uma luta de longa distância, em que há algum tipo de implemento no desenvolvimento das ações, como uma espada, por exemplo. São exemplos: esgrima e kendo.

7 - O treinamento físico possui sete princípios que são norteadores para o planejamento, a execução, a consolidação e o controle da preparação de um atleta (amador ou profissional). Eles incluem todos os aspectos e tarefas do treino, determinando o conteúdo, os meios, os métodos e a organização dos exercícios físicos. Para as alternativas a seguir Marque V para verdadeiro ou F para falso:

- () O Princípio da individualidade biológica é o respeito ao potencial biológico de cada atleta, de acordo com suas capacidades e características físicas. Ao montar a atividade física de um aluno adotando esse princípio, o treinador procura levar em consideração diversos aspectos individuais como sexo, idade, capacidade física, histórico de saúde, histórico esportivo e qualidades psicológicas para construir uma proposta de treinamento que consiga estimular ao máximo o atleta
- () Princípio da adaptação diz respeito a evolução do condicionamento físico que acontece por meio da adaptação do organismo aos diversos tipos de estímulos a que o corpo é exposto. Quanto maior o processo adaptativo ao treinamento físico, melhor e mais fácil será a execução do movimento.
- () Princípio da sobrecarga (ou gradualidade) diz respeito ao dolorido fato de que para um atleta não é suficiente conquistar a boa forma física, é preciso mantê-la. Existe um tempo ótimo entre uma sessão de treino e outra que deve ser respeitado para que as adaptações conquistadas não se percam.
- () Princípio da especificidade é ser específico no treino é ir direto ao ponto desejável. Quanto maior o treinamento do movimento ou modalidade praticada, melhor será o resultado final. Em outras palavras, para melhorar na corrida não adianta treinar natação. Você precisa treinar corrida. Da mesma forma, você não vê um jogador de futebol de campo treinando frequentemente futebol de salão se o objetivo é melhorar nos gramados.

() Princípio da variabilidade é o ajuste fino entre volume e intensidade, de acordo com os objetivos do treino. Este princípio está intimamente ligado ao da sobrecarga, pois o aumento das cargas de trabalho é um dos fatores que melhora a performance.

A sequência correta das alternativas é:

- a) FVVFV
- b) VVFVF
- c) FVVVF
- d) VFVFV

8 – As ginásticas podem ser classificadas em ginástica geral, ginásticas de condicionamento físico e ginásticas de conscientização corporal. Deste modo:

I - O yoga, o pilates e a Tai Chi Chuan podem ser classificados como ginásticas de conscientização corporal.

II – A zumba é classificada como ginástica de condicionamento físico.

III – O malabarismo é um tipo de ginástica geral.

IV – A ginástica laboral é um tipo de ginástica de conscientização corporal.

V – O crossfit é uma ginástica geral.

VI – O treinamento funcional é uma ginástica de condicionamento físico.

São verdadeiras as afirmações:

- a) I, II, III, V e VI
- b) III, IV, V e VI
- c) I, II, III, e VI
- d) Todas as afirmativas são verdadeiras.

9 - Leia a reportagem abaixo:

Quadrilha junina é interrompida durante apresentação por ter inspiração no candomblé, no Ceará

A quadrilha junina Trem Maluco teve uma apresentação interrompida em Uruburetama, no interior do Ceará, por ter trechos inspirados no candomblé, no último domingo (19). Os participantes afirmam que a secretária de Turismo e Cultura da cidade mandou parar a apresentação alegando ser "macumba", no momento em que os participantes se apresentavam de branco em homenagem à Irmã Dulce, freira brasileira que desenvolveu um trabalho de ajuda aos pobres na Bahia. A Prefeitura de Uruburetama lamentou o ocorrido, se solidarizou com os membros da quadrilha Trem Maluco e pediu desculpas pelo episódio. A prefeitura também disse que "não compactua, enquanto entidade que preza pelo bem comum da sociedade e da cultura, com nenhum tipo de preconceito ou intolerância". A secretária de Cultura do município, Fernanda Carneiro, não foi encontrada para se manifestar sobre o caso. O tema abordado pela quadrilha, segundo um dos participantes que prefere não ser identificado, era "Santa Dulce". Eles abriam a apresentação com a música "Batuques" quando houve a interrupção. A secretária Fernanda Carneiro teria afirmado que o evento era católico, mas que "estava parecendo um terreiro de macumba". Ele disse ainda que, quando os participantes da quadrilha começaram a apresentação, a secretária "expressou um sentimento de indignação querendo interromper a quadrilha, dizendo que ali se tratava de uma festa religiosa."

Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2022/06/21/quadrilha-junina-e-interrompida-durante-apresentacao-por-ter-inspiracao-no-candomble-no-ceara.ghml>

A respeito do ocorrido na referida reportagem e o conteúdo de Educação Física assinale a alternativa correta:

- a) A Educação Física não deve tematizar tal questão visto que a dança na escola não agrega as discussões acerca da valorização e respeito das manifestações de diferentes culturas, mas somente a técnica gestual dos movimentos.

- b) A Educação Física deve tratar apenas de saúde e esporte e não deve interferir em questões sociais.
- c) A dança na escola não é um conteúdo obrigatório para os meninos. Então, a questão poderia ser discutida sim, mas somente em uma aula de cunho feminino.
- d) O ensino da dança na escola poderia discutir tal questão pois um dos seus objetivos pode ser o de recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

10 - Quando o hip hop chegou ao Brasil, não se tinha tantas informações sobre o movimento hip hop norte-americano. A música e a dança eram a principal referência sobre o movimento. Quando se falava de hip hop no Brasil, a imagem que se tinha do movimento era o rap e o *breaking dance*. [...] Na década de 1980, os jovens da periferia já dançavam o *break dance* e ouviam os raps, estes jovens começaram a fazer seus primeiros encontros na Rua 24 de Maio, grande parte destes jovens era composta por afro-brasileiros. O que colaborou para que o movimento se instalasse de vez no Brasil foi? Observe as imagens e marque a alternativa verdadeira:



a) O bumba-meu-boi



b) A capoeira



c) O funk e o soul nos bailes *black*



d) O lundu marajoara

11 - Observe as imagens a seguir:



Imagem 1



Imagem 2

Observe as afirmativas a seguir:

- I. A imagem 1 pode ser classificada como um esporte individual em que não há interação com o oponente, pois é uma atividade motora em que a atuação do sujeito não é condicionada diretamente pela necessidade de colaboração do colega nem pela ação direta do oponente.
- II. A imagem 2 pode ser classificada como um esporte individual em que não há interação com o oponente, pois é uma atividade motora em que a atuação do sujeito não é condicionada diretamente pela necessidade de colaboração do colega nem pela ação direta do oponente.
- III. A imagem 2 pode ser classificada como um esporte individual em que há interação com o oponente, pois os sujeitos se enfrentam diretamente, tentando em cada ato alcançar os objetivos do jogo evitando concomitantemente que o adversário o faça, porém sem a colaboração de um companheiro.
- IV. A imagem 1 pode ser classificada como um esporte individual em que há interação com o oponente, pois os sujeitos se enfrentam diretamente, tentando em cada ato alcançar os objetivos do jogo evitando concomitantemente que o adversário o faça, porém sem a colaboração de um companheiro.

Assinale a alternativa correta:

- a) Apenas os itens II e IV são verdadeiras.
- b) Apenas o item II está correto.
- c) Os itens I, II e IV são falsos.
- d) Todas as afirmativas são falsas.

12 - Acerca dos jogos o autor Roger Caillois no livro “Os jogos e os homens” , sintetizou uma classificação diretamente relacionada à natureza social dos jogos, assim sendo, em qualquer jogo podem ser encontrados pelo menos um dos quatro elementos descritos a seguir:

Agôn: jogos dominados fundamentalmente por atividades competitivas. Seu campo de atuação tenta criar situações ideais e igualitárias para todos os participantes no intuito de que o vencedor apareça como o melhor preparado.

Alea: jogos em oposição ao agôn, pois o jogador atua passivamente, não fazendo uso de qualquer habilidade previamente adquirida, negando, assim, qualquer qualificação profissional. Na alea predominam a força do acaso, o destino e da sorte.

Mimicry: são jogos fictícios em que os participantes adotam para si o papel de determinados personagens. É uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua.

Ilinx: jogos que se assentam na busca de vertigem, com o intuito de destruir a estabilidade de percepção do corpo humano, ou seja, busca-se atingir uma espécie de espasmo, transe, afastamento súbito da realidade. Essa atividade pode ser encontrada tanto em crianças, como nos adultos.

De acordo com essa classificação marque a alternativa falsa:

- a) O Agôn aparece predominantemente nas competições esportivas.
- b) Mimicry seriam os jogos de imitação de animais, crianças, atores, o prazer é passar por outra pessoa .
- c) Alea poderia ser representado em nossa sociedade pelos diversos jogos de azar como roleta, bingo, loterias, etc.
- d) Ilinx seriam os jogos competitivos individuais e coletivos.

13 - Leia o texto a seguir:



Crédito: Edson Ikê

Mancala

Há pelo menos 200 variações de mancala espalhadas pelo mundo. A primeira evidência é de um fragmento de um tabuleiro de cerâmica e diversos cortes de rocha encontrados na Etiópia, que são datados por arqueólogos entre os séculos VI e VII a.C. Mas há relatos que falam de cerca de 2.000 a.C. A similaridade com aspectos da atividade agrícola e a ausência de uma necessidade de equipamento especializado apresenta a intrigante possibilidade de que possa datar do início da civilização. Conforme a região onde é jogado, o mancala é conhecido por um determinado nome: Wari, no Sudão, Gâmbia, Senegal e Haiti; Aware, no Burkina, ex-Alto Volta; Adi, no Benin, ex-Daomé; Baulé, na Costa do Marfim, Filipinas e Ilhas Sonda; Ayo, na Nigéria; e Gebeta, na Etiópia.

Como jogar

Número de jogadores: 2

Material: 36 sementes e um tabuleiro com 12 cavas pequenas e dois oásis (cavas maiores que servem de reservatório).

Objetivo: colocar o maior número de sementes no próprio oásis. Entenda a dinâmica

1. Os jogadores sentam-se frente a frente e ficam com o oásis à sua direita. Em seguida, cada um distribui 18 sementes em suas seis cavas (três em cada). No início, o oásis fica vazio.

2. Quem começa escolhe uma das cavas do seu campo, pega todas as sementes dela e as distribui, uma a uma, nas cavas seguintes, caminhando no sentido anti-horário.

3. Se passar pelo próprio oásis, o jogador deixa uma semente nele e segue colocando as demais no campo adversário, mas nunca no oásis de lá. Se a última semente cair no próprio oásis, ele pode fazer outra jogada. Se ela cair em uma cava vazia, ele pode adicionar ao seu oásis todas as sementes da cava seguinte.

Quando as sementes se reduzirem a ponto de não ser mais possível semear o campo adversário, os jogadores recolhem suas sobras, juntam ao seu oásis e contam. Quem tiver mais, ganha.

Texto adaptado:

Disponível em: <https://primeirosnegros.com/mancala/>

Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/9104/um-jogo-para-semear-colher-e-contar>

De acordo com a descrição do texto, Mancala pode ser classificado como:

- a) Um jogo, pois pressupõe a existência de regras.
- b) Um brinquedo, pois é um objeto manipulável.
- c) Um brinquedo, pois quanto a uso, tem regras.
- d) Um jogo, pois quanto a uso, tem ausência de regras.

14 - Com relação aos tipos de capoeira faça a associação das colunas.

- (1) Angola
- (2) Regional
- (3) Capoeira Contemporânea

() É vista como a capoeira antiga, é o estilo mais próximo dos antigos negros escravizados. Seu jogo é mais lento, com muita malemolência (faz que vai, mas não vai).

() É considerada uma capoeira menos agressiva e de golpes baixos, mais próximos ao solo, tendo as mãos no chão como base. Seu primeiro grande mestre foi o Mestre Pastinha.

() Mais praticado atualmente, esse estilo une algumas características de dois tipos de capoeira.

() Tem como característica movimentos rápidos. Seu primeiro mestre foi o Mestre Bimba, que trouxe para a capoeira uma metodologia, criando sequências de golpes e de ensino, tentando dar uma característica mais de luta do que de dança, incorporando novos golpes.

() Da época da escravidão. Há muita malícia e quase não se vê a utilização das palmas.

() Mantém a malícia, acrobacias são menos utilizadas e durante a roda os participantes batem palmas.

A sequência correta é:

- a) 1, 1, 2, 1, 2, 3
- b) 1, 1, 3, 2, 1, 2
- c) 2, 2, 3, 1, 2, 1
- d) 3, 3, 2, 1, 3, 1

15 - Acerca da capoeira é incorreto afirmar que:

a) A capoeira é herança de uma das páginas mais cruéis do livro da história do Brasil, a escravidão. É uma luta criada no Brasil por negros trazidos da África – a partir do século XVI – para trabalharem como escravizados, principalmente nas lavouras de cana-de-açúcar.

b) Para defender-se das violências dos capitães do mato, que tinham como atribuição capturar escravizados fugitivos; e feitores, que eram aqueles que castigavam os escravizados com comportamento “inadequado”, essa população começou a desenvolver a capoeira. Como eram proibidos de praticar qualquer tipo de

luta, a música foi utilizada como uma maneira de disfarce, dessa maneira ela poderia ser percebida como uma dança. Além disso, acredita-se que a prática da capoeira tinha como objetivo aliviar o estresse do trabalho e manter tradições africanas.

c) Os escravizados ao fugirem para as matas, tinham no seus enalços esses famigerados Capitães do Mato, enviados pelos senhores; os escravizados em fuga reagiam e os atacavam, nas clareiras de mato ralo, cujo nome é capoeira, com pés, mãos e cabeças, dando-lhes surras ou até mesmo matando-os. Porém os que sobreviviam voltavam para os seus patrões indignados. Estes perguntavam: “Cadê os negros?” e a resposta era: “Eles nos pegaram na capoeira”. Referindo-se ao local onde foram vencidos. José de Alencar, escritor, em 1865, na sua primeira edição de Iracema, propôs para o vocábulo capoeira, o tupi – caa-apuam-era (ilha de mato já cortado). Além disso, capoeira significava cesto de varas, onde se guardavam aves, capões, galinhas, etc. conta-se que os escravizados, ao levarem capoeiras de aves para vender, enquanto esperavam o mercado abrir, divertiam-se jogando capoeira.

d) Outro argumento para o vocábulo é a existência na África, de uma ave chamada capoeira que se encontra por vários países africanos, também pode ser encontrada no Paraguai, é também conhecida com o nome de Erú, anda pelo chão e agrupam-se em bandos.

16 - De acordo com a classificação dos esportes temos os chamados esportes de translação. Acerca destes é incorreto afirmar que:

a) O termo “Esportes de translação” é utilizado para definir as modalidades esportivas que iniciam em uma cidade e terminam em outra, passando por várias cidades no decorrer do percurso.

b) Rios, montanhas, trilhas e ventos surgem nos esportes de translação, os quais definem cenários de grandes dimensões e excitabilidade.

c) Esportes de translação são aqueles que têm como objetivo deslocar-se de um lado ao outro antes de seus adversários e em que não são permitidas (diferente dos esportes de marca) interferências intencionais e diretas dos atletas sobre as ações de seus adversários.

d) Como exemplo de esportes de translação podemos citar a vela, que teve início na cidade de Guaíra e a chegada em Foz do Iguaçu, durante os sete dias de competição e manteve um caráter inovador e de aventura.

17 - Leia o texto:



O Frisbee surgiu por volta de 1940, quando alguns universitários brincavam de arremessar pratos de tortas em uma loja chamada Frisbie's. O Ultimate Frisbee é um esporte praticado com um disco de 175 gramas que combina a destreza do Futebol Americano com a finta e a marcação do Basquete. O objetivo do jogo é chegar com o disco na Zona de Gol que ficam localizados nas extremidades do campo. Duas equipes de sete jogadores cada competem para marcar o maior número de gols possíveis. Os integrantes da equipe atacante passam o Frisbee de jogador para jogador. Ao recebê-lo, estes devem fixar um pé de pivô

(ao estilo do Basquete) e passá-lo antes de 10 segundos. Os integrantes da equipe de defesa devem impedir que os atacantes recebam o Frisbee na Zona de Gol. Este é o único esporte no mundo que não possui árbitros. As regras que existem servem como um guia para a prática do jogo e, as mesmas, nunca são violadas internacionalmente pelos jogadores, pois existe um código de honra e respeito mútuo entre todos.

Disponível em: <https://www.frisbeebrasil.com.br/tutoring>

Sobre o Ultimate frisbee é correto afirmar que é um:

- a) Esporte de Invasão ou territorial pois estes são um conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/ campo defendida pelos adversários (gol, cesta, touchdown etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo.
- b) Esporte de Invasão ou territorial, pois esta categoria reúne as modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos.
- c) Esporte de Invasão ou territorial pois estes reúnem modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento.
- d) Esporte de Invasão ou territorial pois estes são um conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar).

18 - Acerca da ginástica rítmica é incorreto afirmar que:

- a) A ginástica rítmica é um esporte em que as ginastas devem executar uma série que combina elementos corporais e de dança com o uso de um dos cinco aparelhos: arco, bola, corda, fitas e maçãs.
- b) Nos Jogos Olímpicos, a competição é disputada apenas por mulheres, nas categorias individual e em conjuntos.
- c) Em 1946, nos Estados Unidos, surge o termo “rítmica” para a ginástica, devido à utilização da música e da dança durante a execução de movimentos.
- d) Por receber grande influência do Ballet Blanc, forma de balé desenvolvida na França, diversos movimentos da ginástica rítmica recebem nomes em francês, como fouetté, pivot in passé e grand battement.

19 – Leia o texto abaixo:

Kabaddi – Conheça o esporte milenar criado na Índia

Ele já foi chamado de esporte estranho, de pique-pega com pancadas e até mesmo rouba-bandeira rústico. Mas não importa os apelidos que ganhou durante todo esse tempo. O fato é que temos aqui um dos esportes mais curiosos e únicos do mundo: o Kabaddi. Acredita-se, conforme registros históricos, que o Kabaddi exista há mais de 4 mil anos. Ele mistura luta com a prática esportiva. Desde sempre o que não mudou foi a simplicidade do jogo: os raiders atacam e os blockers defendem. Para marcar um ponto é preciso entrar no território do outro time, tocar em um oponente (em qualquer parte do corpo) e voltar para a defesa (zona de segurança). E isso sem ser derrubado. Se ele for pego, além de ser eliminado temporariamente, o time perde um ponto.

Apesar da história, o que se sabe é que ao longo dos anos o esporte foi se profissionalizando e se adaptando as novas realidades. Assim, passou a ter uma Copa do Mundo e na Índia há até uma Liga Nacional, que existe desde 2014. Em termos de audiência, só perde para o críquete. Até mesmo porque o esporte chegou

a estar nas Olimpíadas de 1936, que aconteceu em Berlim, como forma de demonstração. Nessa época, ele acontecia em campos de lama e as competições ainda eram amadoras.

Se trata de um esporte muito comum em países asiáticos, especialmente Índia e Bangladesh. O jogo acontece com 2 equipes formadas por 7 atletas cada uma. Eles ficam dentro de um campo retangular, que tem 13 metros de comprimento por 10 metros de largura. O objetivo do jogo é invadir o lado adversário, tocar em oponentes e voltar para o seu campo. Simples assim? Simples assim. Porém há ressalvas. O time que está atacando recebe um ponto para cada adversário que for tocado, mas desde que o atacante volte para o seu campo. E tem mais: apenas um único membro pode invadir o campo adversário por vez e as equipes devem se alternar entre defesa e ataque. O grande curioso é que conforme a invasão no campo do outro time, o atacante tem que anunciar “Kabaddi” de forma ininterrupta. Para cada ataque, o atacante tem um tempo de 30 segundos. E, obviamente, os defensores devem evitar o toque ou derrubar o adversário. Se o atacante for derrubado, ele é eliminado por algum tempo. O jogo acontece em 2 tempos de 20 minutos e, obviamente, vencerá quem somar mais pontos.

Acerca do Kabaddi marque V para as afirmativas verdadeiras e F para as falsas:

- () O sistema de classificação apresentado para os esportes não é completo, pois existem esportes que nele não estão contemplados, como o kabaddi. Porém, o Kabaddi por ser classificado como esporte de luta e coletivo e poderia também entender-se que não é compatível com nenhuma classificação.
- () Kabaddi é um esporte asiático intensamente praticado em países como: Índia, Paquistão, Bangladesh, Sri Lanka, Nepal e Japão. Trata-se de um esporte de equipe que tem como objetivo tocar e capturar os jogadores da equipe adversária. É jogado num espaço de 13 m x 10 m, dividido em duas metades.
- () Kabaddi é um esporte europeu intensamente praticado em países como: Índia, Paquistão, Bangladesh, Sri Lanka, Nepal e Japão. Trata-se de um esporte de equipe que tem como objetivo tocar e capturar os jogadores da equipe adversária.
- () O Kabaddi é esporte típico da Índia que se caracteriza como uma modalidade de combate e pela coletividade, não se encaixando em nenhuma das categorias de esporte.

A sequência correta é:

- a) VFVV
- b) VVFV
- c) FFVF
- d) FVFF

20 – Leia o texto a seguir:

A primeira edição do torneio feminino de futebol foi realizada em 1991 na China. Contou com a participação de apenas 12 seleções – incluindo o Brasil, mas quem levou o título mesmo foi os Estados Unidos. Vale dizer que antes da competição ser oficialmente apoiada pela FIFA (Federação Internacional de Futebol), outras versões de torneios internacionais de futebol feminino existiam desde 1970. De 1999 a 2011, a Copa do Mundo Feminina de futebol contava com a participação de apenas 16 seleções. Somente em 2015 esse número foi ampliado para 24 – o qual permanece até hoje. Entre as seleções favoritas da competição estão Alemanha, Estados Unidos e Japão, que acumulam sete dos oito títulos entre si atualmente. Apesar de o evento já parecer consolidado, com quase 30 anos de existência, é grande o contraste quando comparado com a Copa do Mundo masculina. Enquanto as mulheres ainda estão na oitava edição da competição, o futebol masculino celebra suas Copas desde 1930.

Por parte da FIFA, houve um aumento do prêmio geral a ser distribuído para as seleções participantes de U\$ 15 milhões para U\$ 30 milhões, e um aumento de U\$ 2 milhões no prêmio das vencedoras da competição. Além disso, houve grande comparecimento de público. A FIFA anunciou que a competição bateu o recorde de ingressos vendidos dois meses antes do mundial e as entradas para as finais e semifinais esgotaram em apenas 48 horas.

E no Brasil, houve mudanças? Sim! Pela primeira vez, em 2019, quatro canais nacionais possuíram os direitos de transmitir ao vivo a competição. Mas você deve estar pensando: se houveram tantos avanços, por que o tema da desigualdade ainda é forte?

Apesar de o dinheiro da FIFA direcionado a Copa do Mundo Feminina ter aumentado nos últimos anos, a quantia ainda não chega nem perto do que é destinado a Copa masculina. Enquanto as jogadoras competem pelo prêmio de U\$ 4 milhões, no ano passado a seleção masculina da França, campeã da Copa, levou para casa U\$ 38 milhões – quase dez vezes mais do que o prêmio final oferecido para as mulheres! E não só no prêmio final que essa diferença astronômica pode ser percebida. Basta dizer que hoje enquanto as 24 seleções femininas irão dividir os U\$ 30 milhões do investimento geral como prêmio de participação, as seleções masculinas dividiram no ano passado o valor de U\$ 400 milhões.

Em um rápido *Elas versus Eles*, o que chama a atenção é a desigualdade salarial entre jogadoras e jogadores. Obviamente, o baixo salário não é restrito ao universo do futebol, e nem mesmo do esporte. Em geral, as mulheres ganham em média 32% menos que os homens para desempenhar a mesma função segundo dados do Fórum Econômico Mundial.

Adaptado de : <https://www.politize.com.br/copa-do-mundo-feminina-e-desigualdade-de-genero/>

De acordo com o texto marque V para verdadeiro e F para falso:

- () A Copa do Mundo Feminina revela a desigualdade de gênero entre homens e mulheres.
- () A copa do mundo de futebol masculino começou mais de 60 anos antes da competição de futebol feminina.
- () O prêmio da copa do mundo de futebol masculino é 5 vezes mais do que a da copa do mundo de futebol feminino.
- () Segundo o Fórum Econômico Mundial as mulheres não ganham menos que os homens somente no âmbito esportivo.
- () No Brasil, a desigualdade entre as copas do mundo masculina e feminina acabaram em 2019, pois pela primeira vez, quatro canais nacionais possuíram os direitos de transmitir ao vivo a competição.

Marque o item que contém a sequência correta:

- a) V, V, F, V, F
- b) V, F, F, V, F
- c) V, V, F, V, V
- d) V, F, V, V, V