

EDUCAÇÃO FÍSICA

-- CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS --

Questão 1

Na Base Nacional Comum Curricular, no que se refere à prática corporal Dança, para os dois anos finais do ensino fundamental, constam os seguintes conteúdos:

- A danças de salão e danças populares.
- B danças circulares e danças de salão.
- C danças circulares e danças urbanas.
- D danças clássicas e danças de salão.
- E danças populares e danças circulares.

Questão 2

Para o 6.º ano, propõe-se o trabalho com as danças urbanas e, mais especificamente, o *freestyle*. A experimentação e fruição deste estilo de dança é composta por três etapas. Assinale a opção que apresenta a última dessas três etapas.

- A montagem de sequência coreográfica
- B saltos diversos do *freestyle*
- C batalhas de *freestyle*
- D composição musical de rimas
- E passos diversos do *freestyle*

Questão 3

O conteúdo Ginástica para os anos finais do ensino fundamental inclui movimentos do corpo realizados com intencionalidade, programados e sistematizados, que sejam praticados com regularidade. Essa definição diz respeito a

- A capacidades físicas.
- B atividades físicas.
- C práticas esportivas.
- D práticas corporais.
- E exercícios físicos.

Questão 4

Após contextualizar o grafite no âmbito da cultura do *hip-hop*, determinada professora dividiu os estudantes da turma do 7.º ano em grupos e pediu que recriassem obras mostradas em grafites. Após a conclusão do trabalho, a professora chamou a atenção de um dos grupos de que faltava incluir a assinatura do grupo na obra.

No grafite, a assinatura referida pela professora denomina-se

- A *break*.
- B *writer*.
- C *tag*.
- D *stencil art*.
- E *throw-up*.

Questão 5

Julgue os itens a seguir, considerando o conteúdo Ginástica proposto para o 7.º ano do ensino fundamental.

- I A existência de diferenças corporais e de performances, decorrentes de distintos contextos sociais, engendram obstáculos para a prática de exercícios físicos.
- II A resistência aeróbia consiste na capacidade física que permite à pessoa manter um esforço de intensidade moderada por um longo período, equilibrando a captação e o consumo de oxigênio.
- III A melhoria da resistência aeróbia depende do volume e da frequência da prática de exercícios físicos, não havendo necessidade de abordar as relações desta capacidade física com a frequência cardíaca (FC).
- IV A flexibilidade pode ser entendida como a capacidade de mobilidade de determinada articulação em um ângulo completo, ou seja, a amplitude de movimento dessa articulação.

Estão certos apenas os itens

- A I e II.
- B I e IV.
- C II e III.
- D II e IV.
- E III e IV.

Questão 6

Os elementos constitutivos das danças a serem identificados e apropriados nos anos finais do Ensino Fundamental são

- A ritmo, espaço, gestos.
- B movimento corporal, ritmo, tempo.
- C gestos, coordenação motora, agilidade.
- D flexibilidade, agilidade, gestualidade.
- E lateralidade, espaço, tempo.

Questão 7

Além da valorização das danças de salão como uma manifestação cultural relevante, o trabalho desse estilo de dança nos anos finais do ensino fundamental tem como objetivo

- A desenvolver as capacidades físicas de resistência aeróbica e flexibilidade.
- B experimentar individualmente os movimentos vinculados a esse estilo de dança.
- C aprimorar a execução técnica dos procedimentos das danças de salão.
- D discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão.
- E identificar os estudantes mais habilidosos na execução dos gestos das danças de salão.

Questão 8

São exemplos de ginástica de conscientização corporal dentro do conteúdo Ginástica do 8.º ano

- A ioga, alongamento e muaythai.
- B lian gong, relaxamento e crossfit.
- C automassagem, relaxamento e meditação.
- D meditação, treinamento funcional e ioga.
- E tai chi chuan, automassagem e isometria.

Questão 9

Dança de salão genuinamente brasileira, que inicialmente consistia em uma festa, transformada em ritmo e, posteriormente, em dança. Seu ritmo é basicamente marcado pela presença de três instrumentos.

O texto acima trata do

- A forró.
- B samba.
- C maracatu.
- D maxixe.
- E jongo.

Questão 10

Julgue os itens a seguir, considerando o conteúdo Ginástica proposto para o 9.º ano do ensino fundamental.

- I As ginásticas de conscientização corporal estão mais centradas no conhecimento do próprio corpo e do seu estado, ao passo que as de condicionamento físico estão mais focadas na repetição mecânica de exercícios, sem uma proposta de reflexão sobre o que acontece com o corpo e os sentidos.
- II Conquanto possuam diferenças significativas, as ginásticas de conscientização corporal e as de condicionamento físico também possuem aspectos análogos, como, por exemplo, a padronização e repetição mecânica dos movimentos bem como a busca pela manutenção da boa forma e da saúde.
- III A antiginástica corresponde a um movimento de oposição ao movimento gímnico, sendo sua principal característica o uso de práticas tradicionais de alongamento e relaxamento, destinados ao aperfeiçoamento do equilíbrio postural e a flexibilidade — ela pode ser realizada em ambientes abertos (parques e praças) ou fechados (clubes e academias de ginástica).
- IV As ginásticas de condicionamento físico caracterizam-se pela exercitação orientada com vistas à melhora do rendimento, à aquisição e à manutenção da condição física individual e(ou) à modificação da composição corporal, sendo geralmente elas organizadas em sessões planejadas de movimentos repetidos, com frequência e intensidade definidas.

Estão certos apenas os itens

- A I e III.
- B I e IV.
- C II e III.
- D II e IV.
- E III e IV.

Questão 11

Assinale a opção que apresenta exemplos de danças urbanas.

- A carimbó, bumba meu boi, catira, *hip-hop*
- B forró, salsa, bolero, valsa, chá-chá-chá
- C *popping*, *locking*, *breaking*, *funk*
- D *funk*, balé, jazz, dança contemporânea
- E *breaking*, xaxado, frevo, samba

Questão 12

Durante uma aula com o 7.º ano do Ensino Fundamental, a professora tem como objetivo explorar o esporte de marca com a turma.

Para atingir seu objetivo, a professora poderá adotar a seguinte estratégia:

- A dividir a turma em 4 grupos com o mesmo número de alunos e, em seguida, solicitar-lhes que discutam sobre um jogo ou brincadeira que costumam jogar/brincar na rua para praticar nessa aula.
- B organizar seis equipes para um conjunto de atividades-desafios com bolas e que envolvam o controle por meio do drible, passes entre os alunos e arremessos em direção a um alvo.
- C orientar os alunos a realizar uma pesquisa sobre a participação brasileira no judô durante os jogos olímpicos, em especial, a participação feminina.
- D perguntar aos alunos: Quem conhece as regras do tênis? Quem gosta de jogar tênis de mesa? É possível que a gente, coletivamente, consiga produzir nossas raquetes?
- E perguntar aos alunos: Quem sabe quais provas fazem parte do atletismo? Dentro do grupo de corridas, quais provas podemos citar? Alguém sabe o nome de um atleta famoso dessa modalidade esportiva?

Questão 13

Um professor de educação física, durante uma aula do 6.º ano do ensino fundamental, propõe uma prática inspirada em uma brincadeira bastante tradicional no universo infantil: a dança das cadeiras. Entretanto, o professor propõe uma mudança das regras: em vez da exclusão do jogo daquele que, após a parada da música, não encontrar assento, a exclusão será a da cadeira. Conforme o jogo avança, menos cadeiras haverá no jogo e todos deverão conseguir espaço entre as que sobraram (ou no colo dos colegas) para se sentar.

Tomando-se a prática do professor, é possível classificar tal jogo como

- A de competição.
- B de música.
- C de construção.
- D cooperativo.
- E simbólico.

Questão 14

Há diferentes classificações dos gêneros de jogos, que podem ser de aventura, luta, labirinto, plataforma, *shooter* (tiro), simulações, *role playing* (RPG), estratégia, esportes, ação, entre muitos outros. Esses jogos abrangem diferentes gostos e faixas etárias, podendo, inclusive, ser usados nas aulas de educação física escolar.

Suraya Darido *et al.* *Práticas corporais: educação física, 6.º a 9.º anos.* São Paulo: Moderna, 2018. (com adaptações)

Os exemplos de jogos apresentados no texto anterior são caracterizados como

- A jogos cooperativos.
- B jogos de rua.
- C jogos cantados.
- D jogos de tabuleiro.
- E jogos eletrônicos.

Texto 2A2-I

Brasileiros e futebol têm tido um casamento perfeito, embora as razões de tão bem-sucedida união sejam pouco conhecidas. Somos, como dizem alguns cronistas, “a pátria de chuteiras”. Muitos podem até pensar que inventamos o futebol, tamanha nossa intimidade com a bola. Mas não; foram os ingleses que, de professores, viraram nossos alunos. Num país de tantos insucessos sociais, os êxitos futebolísticos foram tão grandes que tornaram as tentativas de explicação inevitáveis. Para alguns, somos vitoriosos porque Deus é brasileiro; para outros, a explicação é genética. Mesmo que não sirva para esclarecer, basta dar uma volta por aí, pelas areias das praias, pelas quadras de futebol de salão, pelas ruas de terra ou de asfalto, por cada pedacinho de chão onde uma bola possa rolar, que o observador atento descobrirá que o futebol para o brasileiro é uma grande brincadeira.

João Batista Freire. *Pedagogia do futebol*. Londrina: 1998.

Questão 15

Tendo o texto 2A2-I como referência inicial, assinale a opção correta, acerca dos conhecimentos pedagógicos sobre o esporte e o jogo de futebol no contexto da educação física escolar.

- A A hegemonia cultural do futebol no Brasil justifica a prioridade que as aulas de educação física devem dar na apreensão dessa modalidade em detrimento das demais.
- B O futebol carrega características que dificultam a aprendizagem das meninas, na medida em que solicita de quem joga muito contato físico.
- C A referência de que os “ingleses viraram nossos alunos” expressa o avanço técnico-científico do futebol no Brasil, dado seu sucesso nas aulas de educação física na escola.
- D Nas aulas de educação física, o futebol poderá compor o acervo da cultura corporal de caráter esportivo com ênfase em processos educativos.
- E O futebol deixará de ser “uma grande brincadeira” quando desde a escola, as crianças forem treinadas segundo uma orientação do treinamento esportivo.

Questão 16

O futebol, mencionado no texto 2A2-I pode ser classificado como um esporte

- A de invasão.
- B de rede.
- C de marca.
- D individual.
- E radical.

Questão 17

Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres. A conduta lúdica, ao minimizar as consequências da ação, contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca.

Tizuko Kishimoto. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.

Acerca da prática pedagógica da educação física com relação ao brincar, assinale a opção correta.

- A Brincadeiras esportivas auxiliam a prática de liberdade das crianças ao mesmo tempo em que aperfeiçoam nelas o gesto técnico.
- B Brincadeiras infantis tendem à simplificação motora e o professor precisa intervir para aperfeiçoar tal estímulo.
- C Explorar brincadeiras com liberdade na escola representa um descompromisso pedagógico com a criança.
- D Mediações pedagógicas exploram o brincar como parte do processo de desenvolvimento integral da criança.
- E A brincadeira com regras se impõe na escola como expressão que legitima a prática pedagógica da educação física.

Questão 18

Assinale a opção que apresenta corretamente as modalidades esportivas compreendidas em sua categoria de esporte.

- A esportes de invasão: basquetebol, handebol e voleibol
- B esportes de combate: boxe, judô e esgrima
- C esportes individuais: automobilismo, surfe e beisebol
- D esportes de marca: halterofilismo, atletismo e críquete
- E esportes coletivos: voleibol, hipismo e futebol

Questão 19

Jogos e brincadeiras populares devem compor as práticas pedagógicas de professores de educação física na escola. Assinale a opção cujo conteúdo da prática pedagógica em aulas de educação física corresponda ao desenvolvimento de jogos e brincadeiras populares.

- A exercícios de repetição com bola, como execução de bandejas e arremessos em tabela de basquetebol
- B práticas de brinquedo cantado e jogos com bolinha de gude e peão
- C jogo de dama, xadrez e ludo
- D jogos eletrônicos em computador, *smartphone* e videogames
- E circuito de treinamento corporal

Questão 20

Há princípios operacionais em situações de ataque (conservação da posse de bola, invasão do terreno adversário e finalização ao alvo) e de defesa (recuperação da bola, impedimento do avanço do adversário e da bola ao seu terreno e proteção do alvo).

Suraya Darido et al. *Práticas corporais: educação física, 6ª a 9ª anos*. São Paulo: Moderna, 2018.

Esses princípios operacionais são características do esporte

- A de campo e taco.
- B de invasão.
- C de rede.
- D de marca.
- E de combate.

Questão 21

O movimento, o simples movimento corporal, aquele que se vê nos atos, ainda não revela o homem. O que está faltando, numa concepção de educação física que privilegie, acima de tudo, o humano, é ver além do percebido (...). É ver no rumo do movimento, sempre na direção de buscar, no mundo, as partes que faltam ao homem para ser humano. Portanto, uma educação física humanista não poderia viver sob qualquer miopia em relação ao gesto corporal. Não há por que desenvolver habilidades (correr, saltar, girar, etc.) que não sejam significativas, isto é, que não sejam uma promoção de relações aperfeiçoadas do sujeito com o mundo, de modo a produzir as ações que o tornem cada vez mais humano, isto é, mais presente, mais consciente, testemunha do mundo em que vive.

João Batista Freire. **Educação de corpo inteiro.**
São Paulo: Scipione, 1997. (com adaptações).

Acerca do conhecimento e da função pedagógica do jogo nas aulas de educação física, assinale a opção correta.

- A O jogo tem como função pedagógica a potencialização do ensino dos gestos técnicos do esporte, da ginástica e da dança nas aulas de educação física.
- B O jogo tem como função pedagógica a disciplina dos corpos e o desenvolvimento de valores morais no seguimento fiel as suas regras.
- C Para que os jogos tenham uma função pedagógica, é fundamental promover sua resignificação e adotar um olhar crítico sobre seus conteúdos.
- D Os jogos contribuem para o planejamento didático do professor, dada sua configuração planificada e de fácil controle.
- E Para que os jogos tenham uma função pedagógica, o professor precisa regimentar com os alunos um conjunto de regras que devem ser adotadas sem questionamento.

Questão 22

A respeito do conhecimento do esporte, suas categorias e sua tematização nas aulas de educação física na escola, assinale a opção correta.

- A Nas aulas, deve-se evitar tematizar o *e-sports*, em função de se reconhecer nesta prática um fomento ao sedentarismo entre crianças e jovens.
- B Os esportes de rede/parede precisam ser evitados com alunos mais novos, sendo mais bem aproveitados no ensino médio, em razão de sua complexidade.
- C O futebol generificado, expressão do esporte de invasão, permite um trabalho pedagógico que procura reconhecer as desigualdades de gênero presentes na sociedade em geral.
- D Esportes de marca devem ser desenvolvidos com alunos que apresentam uma boa capacidade em termos de aptidão física, dado os riscos apresentam quando praticados por pessoas não condicionadas fisicamente.
- E Esportes de combate colaboram no planejamento das aulas e na organização do espaço e tempo entre os alunos, na medida em que favorecem a divisão das turmas por gênero.

Texto 2A2-II

Uma professora pede aos alunos que se organizem em equipes com seis integrantes cada uma. O espaço permite que os jogos ocorram simultaneamente. Ela organiza os campos de modo que um *wicket* (garrafa PET ou cone) fique distante aproximadamente 10 metros de outro. Ela usa um giz para demarcar o *crease* de cada rebatedor. A equipe atacante participa do jogo com dois jogadores de cada vez, os quais ficam de posse de bastões. A equipe defensora deve contar com seis jogadores: dois deles são os lançadores, que se posicionam atrás de cada *wicket*. Os demais ficam espalhados pelo campo de jogo para a recuperação da bola. Quando os atacantes rebatem uma bola, é possível efetuar a troca de *crease*, cada qual equivalendo a um ponto. Os defensores podem eliminar os rebatedores: a) quando a bola bater no *wicket* (não é necessário derrubá-lo); b) quando algum defensor pegar a bola no ar, sem que ela toque o solo, depois da rebatida de um atacante; c) quando a bola acertar o *wicket* com o adversário fora do seu *crease*; d) quando a bola acertar a perna do rebatedor ao ser arremessada na direção do *wicket*.

Suraya Darido *et al.* **Práticas corporais:** educação física, 6º a 9º anos. São Paulo: Moderna, 2018 (com adaptações).

Questão 23

A prática ilustrada no texto 2A2-II retrata o esporte

- A de campo e taco.
- B de combate.
- C de marca.
- D de invasão.
- E de rede/parede.

Questão 24

A modalidade esportiva abordada no texto 2A2-II é o

- A beisebol.
- B tênis.
- C *softbol*.
- D hóquei.
- E críquete.

Questão 25

Uma professora do 8.º ano do ensino fundamental organiza, em um campo aberto e amplo, um circuito composto de quatro estações e que receberão pequenos grupos de alunos. A primeira estação possui entre dois grossos troncos de árvore uma fita de *slackline* e uma corda montada como “falsa baiana”. A segunda estação possui um conjunto de obstáculos constituídos por bancos, arcos e cones e que precisam ser ultrapassados. A terceira estação possui no solo a projeção de um muro de escalada no qual os alunos devem passar várias vezes sem repetir o uso das pegadas (alteração de percurso). Por fim, a quarta estação apresenta dois *skates* que devem ser usados em um mesmo percurso, mas sempre de forma diferente, ora em pé (remando com os membros inferiores), ora sentado (remando com os membros superiores).

As práticas ilustradas nesse circuito são representações de vivências em aulas de educação física das

- A práticas corporais integrativas.
- B práticas corporais rítmicas.
- C práticas corporais de combate.
- D práticas corporais de aventura.
- E práticas corporais alternativas.

Questão 26

Em uma luta de judô, um lutador, após fazer a pegada no quimono do seu oponente, na altura do pescoço, em uma clara tentativa de diminuir a distância para realizar uma entrada, puxou-o em sua direção, fazendo uma flexão do seu cotovelo.

Sabendo-se que a inserção do bíceps braquial se dá no osso rádio, é correto afirmar que no trabalho do músculo bíceps braquial do lutador que puxou seu oponente, formou-se uma alavanca

- A interfixa, devido à inserção do bíceps braquial.
- B interpotente, devido à inserção do bíceps braquial.
- C interfixa, devido à posição central do cotovelo nessa alavanca.
- D inter-resistente, devido a inserção do bíceps braquial.
- E interpotente, devido a posição central do cotovelo nessa alavanca.

Questão 27

A capoeira é uma representação cultural que mistura esporte, luta, dança, cultura popular, música e brincadeira. Caracteriza-se por movimentos ágeis e complexos, com a utilização de pés, mãos e elementos ginástico-acrobáticos. Diferencia-se das outras lutas por ser acompanhada de música. Um dos movimentos mais utilizados na capoeira é o aú, movimento denominado estrelinha na ginástica artística. Esse é um movimento de locomoção do capoeirista na roda, que o permite aproximar-se ou afastar-se do oponente. Ele é também utilizado no início da roda. A sequência de imagens a seguir ilustra a execução do aú, que compreende movimentos de abdução de quadril, flexão lateral de tronco, adução do primeiro braço a tocar no solo e abdução do outro braço.



Em se tratando da execução do aú, o melhor ponto de visualização dos movimentos

- A de adução e abdução ocorre no plano sagital.
- B de adução e abdução ocorre no plano frontal.
- C de adução e abdução ocorre no plano transversal.
- D de extensão e flexão ocorre no plano transversal.
- E de extensão e flexão ocorre no plano frontal.

Questão 28

No que se refere à capoeira, julgue os seguintes itens.

- I A capoeira foi criada no Brasil por africanos escravizados — em 2014, a roda de capoeira foi reconhecida como Patrimônio Imaterial e Cultural da Humanidade.
- II A capoeira é considerada uma prática corporal eclética, pois pode ser tratada, por exemplo, como luta, dança, jogo, educação, arte, esporte.
- III Na Base Nacional Curricular Comum (BNCC 2017), a capoeira é considerada uma luta, pois seus objetivos de aprendizagem são estruturados nesse viés.
- IV A capoeira, sendo um jogo, mesmo que informal, voltado para a interação e o intercâmbio cultural, necessita de regras rígidas: a improvisação e a imprevisibilidade não têm espaço na capoeira, pois dificultariam sua disseminação e seu entendimento.

Estão certos apenas os itens

- A I e II.
- B II e IV.
- C III e IV.
- D I, II e III.
- E I, III e IV.

Questão 29

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, as lutas são “disputas em que os oponentes devem ser subjugados, com técnicas e estratégias de desequilíbrio, imobilização ou exclusão de determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa. Caracterizam-se por uma regulamentação específica a fim de punir atitudes de violência e deslealdade”.

Tendo o texto precedente como referência inicial, assinale a opção que apresenta uma afirmação a respeito do processo de evolução das lutas para práticas esportivas.

- A As artes marciais são formas de combate que se utilizam do corpo e da cultura para preparar seus adeptos física e espiritualmente.
- B As artes marciais surgiram a partir de uma luta indiana denominada vajramushti, a arte marcial mais antiga de que se tem conhecimento.
- C Na briga, diferentemente do que ocorre nas lutas, não há regras nem limites para a intensidade da agressividade, prevalecendo a raiva e o desrespeito ao oponente.
- D As lutas, como práticas esportivizadas, devem se associar a todas as características do esporte, tais como ações competitivas, utilização de regras oficiais, representação institucionais por meio de federações, associações etc.
- E Acredita-se que as lutas tenham se originado há pelo menos 5.000 anos, sendo as informações mais antigas sobre as artes marciais datadas de 3.000 a.C.

Questão 30

O muaythai

- A é conhecido no Brasil como boxe inglês.
- B originou-se no Japão há mais de dois mil anos, país que o popularizou.
- C utiliza, desde sua origem, técnicas de socos, chutes, joelhadas e cotoveladas, sem o emprego de armas como lanças, espadas, facas ou bastões.
- D começou a se consolidar como uma luta a partir do momento em que seus praticantes, evitando se ferir, passaram a não mais usar armas durante os treinamentos.
- E é uma luta caracterizada pelo agarre e por quedas, projeções e imobilizações.

Questão 31

Considerando que as lutas podem ser classificadas em lutas de aproximação, lutas que mantêm a distância e lutas com instrumento mediador, assinale a opção correta.

- A** O muaythai moderno é uma luta de aproximação.
- B** O jiu-jítsu é uma luta de aproximação.
- C** O kendô é uma luta que mantém a distância.
- D** A esgrima é uma luta que mantém a distância.
- E** O boxe é uma luta de aproximação.

Questão 32

A respeito do kendô e da esgrima, julgue os próximos itens.

- I Na esgrima, um fio preso na roupa e na espada do esgrimista, conectado a um aparelho, permite a marcação de quantas vezes cada esgrimista toca a arma no adversário.
- II O kendô, arte marcial japonesa datada do século XIV, deu origem ao kenjutsu.
- III A esgrima é considerada um esporte de combate pelo fato de que o contato corporal entre os oponentes é permitido em determinadas situações.

Assinale a opção correta.

- A** Apenas o item I está certo.
- B** Apenas o item II está certo.
- C** Apenas os itens I e III estão certos.
- D** Apenas os itens II e III estão certos.
- E** Todos os itens estão certos.

ESPAÇO LIVRE