

Simulado Enem

Projeto elaborado por: <https://pontodoconhecimento.com/>

Educação Física: Cultura corporal, Saúde, Esporte e espetáculo.

Este projeto está disponível para download gratuito no site: pontodoconhecimento.com

Qualquer forma de venda, compartilhamento ou distribuição em outros canais sem autorização prévia é estritamente proibida.

Questão 1

A **Cultura Corporal de Movimento** abrange práticas como jogos, danças, lutas, ginásticas e esportes. O **esporte**, em particular, sofreu uma metamorfose ao longo do século XX, evoluindo de uma prática predominantemente educacional e de lazer para um fenômeno midiático, o **Esporte-Espetáculo**. Essa transição implicou uma série de mudanças em sua lógica interna.

A principal contradição socioeducativa decorrente da hegemonia do Esporte-Espetáculo sobre as práticas de Cultura Corporal é:

- A) A valorização excessiva da participação amadora e do alto rendimento simultaneamente, levando à sobrecarga física e mental dos atletas.
- B) O investimento maciço em infraestrutura para o esporte de base, em detrimento do esporte de alto rendimento, dificultando a profissionalização.
- C) A priorização do jogo limpo (fair play) e da saúde do atleta em detrimento das exigências de patrocínio e calendário de competições internacionais.
- D) A exclusão das mídias tradicionais (rádio e televisão) da cobertura esportiva, limitando a divulgação das diversas modalidades para um público restrito.



E) A subordinação da ética esportiva e dos valores de cooperação ao objetivo primário do lucro, da audiência e da superação de recordes, desvirtuando o potencial educativo da competição.

Questão 2

O conceito de **saúde** na Educação Física contemporânea transcendeu a mera ausência de doença, incorporando as dimensões física, mental e social. A prática regular de exercícios físicos tem um papel essencial na prevenção de **Doenças Crônicas Não Transmissíveis (DCNT)**, como hipertensão e diabetes tipo 2.

Do ponto de vista da **fisiologia do exercício e saúde coletiva**, o fator mais relevante que a atividade física regular mobiliza para a prevenção de DCNT é:

- A) A capacidade de promover o ganho acelerado de massa muscular (hipertrofia), reduzindo o percentual de gordura corporal.

- B) A intervenção na regulação metabólica (melhora da sensibilidade à insulina, controle da pressão arterial) e o aumento da capacidade cardiorrespiratória.

C) O isolamento social e a introspecção necessários para a concentração durante a prática, protegendo o indivíduo do estresse urbano.

D) A substituição completa de tratamentos medicamentosos por terapias alternativas e fitoterápicas, como única via de controle das DCNT.

E) O aumento exclusivo da flexibilidade e da coordenação motora fina, elementos que, por si só, garantem a longevidade.

Questão 3

As **Lutas ou Práticas de Combate** constituem um importante elemento da Cultura Corporal, manifestando-se de formas diversas, como esporte, arte marcial, defesa pessoal ou ritual. Em sociedades tradicionais, o sentido dessas lutas está frequentemente ligado à **ritualística**, à **hierarquia** e à **transmissão de valores éticos e morais**.

Na transposição das lutas para o contexto do **Esporte-Espetáculo** contemporâneo (ex: MMA), a principal alteração conceitual e ética que ocorre na prática é:

A) O reforço dos laços comunitários e a valorização do mestre como figura central na preservação dos movimentos originais.

- B) O aumento da ênfase no resultado competitivo e financeiro, com a espetacularização da violência e a desvinculação dos princípios filosóficos e rituais originais.
- C) A completa abolição das regras e categorias de peso, promovendo uma competição mais equitativa e focada na técnica pura.
- D) A redução da importância do condicionamento físico, priorizando o conhecimento teórico-histórico da modalidade.
- E) A incorporação de elementos de dança e teatro, transformando a luta em uma expressão puramente artística, sem fins competitivos.

Questão 4

A **Ginástica** possui uma rica diversidade, que vai desde a **Ginástica de Condicionamento Físico** (voltada para o *fitness*) até a **Ginástica Geral/Para Todos**, que integra diversas manifestações da Cultura Corporal (dança, circo, esporte).

A Ginástica Geral/Para Todos é um importante veículo de democratização da Cultura Corporal, pois seu principal diferencial reside na:

- A) Exigência de alto nível de performance e excelência técnica, com foco na superação de recordes e na padronização de movimentos.
- B) Exclusão de pessoas com deficiência ou de faixas etárias avançadas, limitando-se ao público jovem e de alto rendimento.
- C) Valorização da expressão criativa, da diversidade cultural e da participação inclusiva, sem se prender a códigos de competição estritamente rígidos, permitindo a apropriação dos movimentos por todos.
- D) Prioridade na utilização de equipamentos de alta tecnologia e espaços climatizados, tornando-a inacessível para comunidades de baixa renda.
- E) Ênfase exclusiva nos movimentos de solo e no uso de aparelhos de precisão, ignorando a influência de ritmos e temas populares.

Questão 5

No contexto das políticas públicas de saúde e educação, a **promoção da saúde** por meio da atividade física enfrenta o desafio da **iniquidade social**, visto que o acesso a

espaços seguros, equipamentos adequados e informação de qualidade não é homogêneo na sociedade.

Nesse cenário, para que a Educação Física e as práticas corporais cumpram seu papel de **promotoras de equidade** em saúde, é fundamental que as intervenções públicas priorizem:

- A) A criação de programas de alto custo focados em tecnologias de monitoramento individualizado, acessíveis apenas a quem pode pagar por smart devices.
- B) A padronização dos programas de exercício, aplicando a mesma intensidade e modalidade para todas as faixas etárias e condições clínicas.
- C) Ações de base comunitária e a valorização de práticas de baixo custo (caminhada, jogos tradicionais, praças públicas), que considerem o contexto sociocultural e a realidade de vida da população mais vulnerável.
- D) A medicalização do corpo e a dependência de suplementos alimentares e personal trainers como única via de obtenção de resultados estéticos.
- E) O foco exclusivo na prevenção de lesões em atletas de elite, ignorando as necessidades de saúde dos grupos populacionais em geral.

Questão 6

A inserção da **tecnologia** na Cultura Corporal gerou o fenômeno do **cibercorpo**, que se manifesta em práticas como os *e-sports* e o uso de aplicativos de *fitness*. Os *e-sports*, embora não exijam o deslocamento físico tradicional, foram reconhecidos por algumas entidades como esporte.

O reconhecimento dos *e-sports* como esporte, sob a ótica da Cultura Corporal, impõe uma reflexão sobre:

- A) A obsolescência das práticas corporais tradicionais, que devem ser substituídas integralmente pelas modalidades virtuais.
- B) A necessária redefinição da motricidade e da corporeidade, passando a valorizar não apenas a movimentação macroscópica, mas também a coordenação visomotora fina, o tempo de reação e a estratégia cognitiva.
- C) A total ausência de riscos à saúde mental e física, dada a natureza não-física da competição e a dispensa de esforço muscular.

- D) A eliminação de qualquer dimensão social ou comunitária no esporte, que passa a ser uma atividade exclusivamente individual e isolada.
- E) A primazia do entretenimento sobre a performance, transformando os e-sports em mero passatempo, sem fins competitivos ou de alto rendimento.
-

Questão 7

O **Esporte-Espetáculo** e a mídia massiva frequentemente constroem um **padrão estético** idealizado de corpo — forte, magro e performático. Esse ideal é, muitas vezes, inatingível ou alcançado por métodos que comprometem a saúde física e mental.

A crítica sociocultural mais pertinente a essa idealização do corpo no contexto do Esporte-Espetáculo é que ela:

- A) Promove uma aceitação irrestrita de todos os tipos de corpos, independentemente de sua aptidão física ou nível de saúde.
- B) Desvincula a beleza da saúde, priorizando a valorização da diversidade de biotipos e a inclusão de corpos não-atléticos.

C) Estimula a patologização e a medicalização do corpo, levando à insatisfação corporal, transtornos alimentares e ao uso abusivo de substâncias para atingir o padrão estético de "alta performance".

D) Incentiva o lazer e o descanso como prioridades, criticando o excesso de dedicação e treinamento exigidos pelo alto rendimento.

E) Reforça a importância da aptidão física para a saúde em detrimento da busca por resultados exclusivamente estéticos.

Questão 8

Historicamente, a Educação Física no Brasil transitou por diferentes enfoques pedagógicos: da **higiênista-militar** (início do século XX), que visava a formação de corpos fortes e disciplinados para a nação, ao enfoque **crítico-superador** (a partir dos anos 80), que propôs a reflexão sobre o significado social da Cultura Corporal.

A grande inovação pedagógica do enfoque **Crítico-Superador** foi:

A) A reinserção obrigatória do treinamento militar e da ginástica calistênicas como eixos centrais do currículo, em negação às práticas lúdicas.

- B) A subordinação da Educação Física ao alto rendimento esportivo, transformando as aulas em seletivas para competições intercolegiais.
- C) A exclusão total das práticas esportivas tradicionais (futebol, vôlei), focando apenas em atividades terapêuticas e de reabilitação.
- D) O desenvolvimento de uma leitura crítica da realidade e da cultura, ensinando os alunos a contextualizar e a compreender as relações de poder, exclusão e consumo que permeiam as práticas corporais.
- E) A primazia da dimensão biológica do corpo, ignorando os aspectos históricos, sociais e culturais do movimento humano.

Questão 9

A Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), juntamente com a Constituição Federal, estabelece que o **desporto** e o **lazer** são direitos de todos. No entanto, o modelo de gestão e a distribuição de recursos muitas vezes favorecem o esporte de alto rendimento em detrimento do **esporte de participação** e do **lazer ativo**.

O principal argumento para o investimento público prioritário no **Esporte de Participação/Lazer** (em relação ao Esporte de Alto Rendimento) do ponto de vista da saúde pública e inclusão social é:

- A) O esporte de alto rendimento gera maior retorno financeiro imediato para o Estado através da venda de marketing e royalties.
- B) A espetacularização do esporte de alto rendimento atrai mais turistas, o que é economicamente mais vantajoso.
- C) O Esporte de Participação atinge a maior parte da população, promovendo a saúde e a qualidade de vida em larga escala, o que reduz custos com o sistema de saúde a longo prazo.
- D) O alto rendimento exige menos recursos financeiros e tecnológicos do que as atividades de lazer e recreação para a população.
- E) O foco no alto rendimento garante que todos os jovens terão uma carreira profissional de sucesso no esporte.

Questão 10

A representação midiática do Esporte-Espetáculo frequentemente reforça **estereótipos de gênero e raça**. Enquanto atletas homens são predominantemente valorizados por sua agressividade e força, mulheres atletas são, muitas vezes, hipersexualizadas ou menos destacadas, a não ser que se enquadrem em padrões estéticos específicos. Da mesma forma, atletas negros são frequentemente estereotipados em certas posições ou modalidades.

O impacto sociocultural dessa representação midiática reside em:

- A) Contribuir para a reprodução de preconceitos e a limitação da identificação de crianças e jovens com atletas que fujam do padrão hegemônico, reforçando desigualdades sociais no acesso à prática esportiva.
- B) Promover uma visão de equidade total no esporte, já que a mídia valoriza igualmente todos os atletas por sua performance, independentemente de gênero ou raça.
- C) Garantir que apenas a capacidade atlética inata seja o foco das reportagens e análises, eliminando qualquer viés de gênero ou raça.
- D) Gerar uma crítica efetiva e imediata ao sistema de patrocínios e à desigualdade salarial entre atletas de diferentes grupos.

E) Incentivar a prática de modalidades esportivas diversas, independentemente da cor da pele ou do gênero, por meio da exposição de todas as modalidades e atletas.

Gabarito

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

