

5º ANO

ENSINO
FUNDAMENTAL

III EDIÇÃO

OLIMPIADAS
DO CONHECIMENTO
EM EDUCAÇÃO FÍSICA

2023

NOME COMPLETO DO ALUNO (A):

ESCOLA:

INSTRUÇÕES

1. Preencha o cartão-resposta com seu nome completo, e lembre-se de assiná-lo.
2. A duração da prova é de 1 hora e 30 minutos.
3. Cada questão tem quatro alternativas de resposta: A), B), C), D) e apenas uma delas é correta.
4. Para cada questão marque a alternativa escolhida no cartão-resposta, preenchendo todo o espaço dentro do círculo correspondente, a caneta esferográfica azul ou preta.
5. Marque apenas uma alternativa para cada questão. Atenção: se você marcar mais de uma alternativa, perderá os pontos da questão, mesmo que uma das alternativas marcadas seja correta.
6. Não é permitido o uso de celulares, ou quaisquer outros equipamentos eletrônicos.
7. Ao final da prova, entregue o cartão-resposta para o professor.



@olimcefi_2023

QUESTÃO 1- Esportes (EF35EF06P4)

No jogo de futebol, ela está localizada no meio do campo e é o ponto de partida para o início e retomada do jogo após um gol.

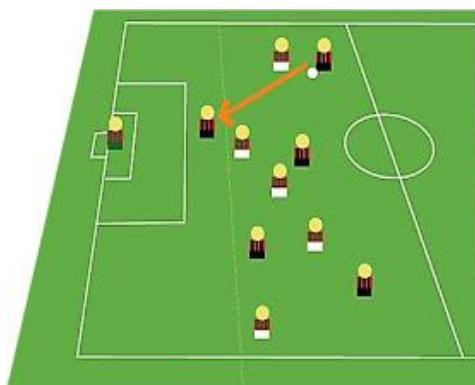


Essa área é definida por uma figura

- A. quadricular.
- B. retangular.
- C. triangular.
- D. circular.

QUESTÃO 2- Esportes (EF35EF06P4)

Observe a imagem abaixo.



Nesta imagem, o jogador marcado pela seta, caso receba a bola, está em posição de

- A. pênalti.
- B. tacada.
- C. largada.
- D. impedimento.

QUESTÃO 3- Danças (EF35EF10P4)

Assinale a opção que mostra uma roda de dança

A.



B.



C.



D.



QUESTÃO 4-*Lutas* (EF35EF15P5)

Em uma luta esportiva, é possível concluir que um atleta se torne vencedor após:

- A. derrubar o oponente de modo que os ombros dele fiquem no chão
- B. delimitar o espaço do adversário, não permitindo que ele saia do jogo.
- C. invadir o território do adversário sem realizar agressões físicas.
- D. utilizar todas as formas possíveis para agredir o oponente.

QUESTÃO 5- *Brincadeiras e jogos* (EF35EF03P4)

É bom ser Criança Toquinho



É bom ser criança
ter de todos atenção
da mamãe, carinho
do papai, a proteção
é tão bom se divertir
e não ter que trabalhar
só comer, crescer, dormir, brincar

É bom ser criança
isso às vezes nos convém
nós temos direitos
que gente grande não tem
só brincar, brincar, brincar
sem pensar no boletim
bem que isso podia nunca mais ter fim

É bom ser criança
ter amigos de montão
fazer cross saltando
tirando as rodas do chão
soltar pipas lá no céu
deslizar sobre patins
bem que isso podia nunca mais ter fim

Segundo a música, **brincar** é:

- A. uma proibição.
- B. um direito.
- C. um dever.
- D. uma obrigação

QUESTÃO 6- *Ginásticas* (EF35EF08P4)

Relacione a segunda coluna de acordo com a primeira.

- (1) Gestos sociais
 - (2) Gestos funcionais
 - (3) Gestos rituais
 - (4) Gestos emocionais
-
- () Ações cotidianas, como pentear o cabelo, comer, vestir-se;
 - () Expressam sentimentos, como a alegria, a tristeza, a fúria;
 - () Relações entre as pessoas, como aperto de mão, abraço, adeus;
 - () Eventos ritualísticos, religiosos, de corte, da política.

Marque a alternativa correta.

- A. 2, 4, 1, 3
- B. 4, 2, 3, 1
- C. 3, 1, 4, 2
- D. 1, 3, 2, 4

QUESTÃO 7- Esportes (EF35EF06P4)

Os esportes com raquetes são feitos para os mais diversos lugares e podem ser praticados, na quadra, usando mesa ou ao ar livre.

Marque a imagem que não indica um esporte com raquete.

A.



Disponível em <https://olympics.com/pt/noticias> Acesso em 13/07/2023

B.



Disponível em <https://olympics.com/pt/noticias> Acesso em 13/07/2023

C.



Disponível em <https://www.infoescola.com/esportes/> Acesso em 12/07/2023.

D.



Disponível em regrasdoesporte.com.br Acesso em 20/08/2023.

QUESTÃO 8- Esportes (EF35EF05P4)

Associe corretamente as provas do atletismo com as imagens.

Salto em Altura é uma modalidade olímpica de atletismo, onde os atletas procuram superar uma barra horizontal colocada a uma determinada altura

Lançamento de disco é uma modalidade esportiva olímpica do atletismo. O objetivo da prova consiste em lançar um disco de metal à maior distância possível, superando os demais competidores

Lançamento de martelo na verdade é uma esfera de metal – geralmente de aço inoxidável ou bronze. Ela é presa a um cabo de aço na ponta do qual existe uma manopla, onde o atleta segura para o lançamento.

Corridas com barreiras são provas do atletismo olímpico e consistem em corridas de velocidade que têm no percurso várias barreiras que os atletas têm que ultrapassar

(1)



(2)



(3)



(4)



A sequência correta é

- A. 1. (Salto em altura)
2. (Lançamento de martelo)
3. (Corrida com barreiras)
4. (Lançamento de disco)
- B. 1. (Lançamento de martelo)
2. (Salto em altura)
3. (Lançamento de disco)
4. (Corrida com barreiras)
- C. 1. (Corrida com barreiras)
2. (Lançamento de disco)
3. (Salto em altura)
4. (Lançamento de martelo)
- D. 1. (Salto em altura)
2. (Lançamento de disco)
3. (Corrida com barreiras)
4. (Lançamento de martelo)

QUESTÃO 9- Esportes (EF35EF05P4)

Veja a charge abaixo



Disponível em <https://ge.globo.com/blogs> Acesso em 13/08/2023.

Marque a resposta correta sobre a charge

- A. A charge faz referência a altura dos jogadores de basquete.
- B. A charge mostra o crescimento dos jogadores de vôlei nos momentos decisivos do campeonato.
- C. A charge demonstra o crescimento dos jogadores de handebol nos momentos decisivos do campeonato.
- D. A charge mostra os jogadores de futebol na semifinal do torneio.

QUESTÃO 10- Esportes (EF35EF06P4)

Leia

Bater na bola com maior força, podendo ser em direção ao gol do adversário (ofensivo) ou quando afastando a bola de seu próprio gol (defensivo).

É função específica de qual fundamento do futsal?

- A. domínio
- B. passe
- C. chute
- D. condução

QUESTÃO 11- Lutas (EF35EF15P5)

Leia o texto

As artes marciais são muito mais do que simples formas de luta. Os ensinamentos por trás das diversas modalidades existentes envolvem os valores, a ética e a cultura da civilização que desenvolveu essa forma de combate.

Além de serem boas para a saúde do corpo — ajudam, por exemplo, a emagrecer, fortalecer os músculos, desenvolver coordenação e equilíbrio — as lutas marciais trabalham ainda a mente e o espírito.

Marque a imagem que representa uma luta africana

A.



Disponível em <https://pt.wikipedia.org/>. Acesso em 13/08/2023.

B.



Disponível em <https://pt.wikipedia.org/>. Acesso em 13/08/2023.

C.



Disponível em <https://www.significados.com.br> Acesso em 13/07/2023.

D.



Disponível em <https://www.academaiwb.com.br> Acesso em 12/07/2023.

2. Está em todo lugar e em todos os seres vivos de qualquer espécie, é uma forma de sobrevivência, de comunicação, é representado pela expressão da corporeidade, por exemplo, movimentar os braços e pernas na dança.

3. São os movimentos livres realizados sem seguir movimentos pré-determinados, não existindo limites para o corpo.

Marque a sequência correta

- A. 1.Improvisação- 2. Criatividade- 3. Ritmo
- B. 1. Ritmo - 2. Movimento- 3. Improvisação
- C. 1. Movimento- 2. Ritmo - 3. Improvisação
- D. 1. Criatividade- 2. Movimento - 3. Ritmo

QUESTÃO 12-Danças (EF35EF10P4)

Leia o texto

A dança criativa é um tipo de dança que traz vários benefícios para o ser humano motores: cognitivos, interativos e inclusivos. Ela possui elementos constitutivos, ou seja, elementos que são próprios como: ritmo, gestos e movimentos, criatividade, improvisação, sentimentos e expressões faciais, tempo e espaço

Associe corretamente a coluna com os elementos constitutivos da dança.

1. Está presente em todos os momentos de nossas vidas e em todas as nossas ações, pois são movimentos coordenados em repetições de intervalos de tempo regulares ou irregulares, fortes ou fracos, longos ou breves.

QUESTÃO 13-Danças (EF35EF11P4)

As expressões faciais são importantes para:

- A. São importantes para os adultos.
- B. Não são importantes, porque o que manda é o corpo.
- C. Passar o sentimento que o participante quer no momento da dança.
- D. São importantes apenas para os bailarinos

QUESTÃO 14- Brincadeiras e jogos (EF35EF04P5)

Veja a charge abaixo



Disponível em <https://brainly.com.br/>. Acesso em 12/08/2023.



- A. As brincadeiras possibilitam interação com o mundo, desenvolvendo a imaginação e a fantasia.
- B. Os jogos eletrônicos estão presentes no cotidiano infantil, não interferindo na interação social das crianças com seus semelhantes.
- C. Os vícios com os objetos tecnológicos podem causar problemas de interação nas crianças.
- D. As brincadeiras sem uso de celular são muito mais divertidas.

QUESTÃO 15- Brincadeiras e jogos (EF35EF03P4)

Leia o texto

Jogos, brincadeiras e brinquedos do folclore:

- Soltar pipa: as pipas, também conhecidas como papagaios, são feitas de varetas de madeira e papel. Coloridas, são empinadas (soltadas) pelos meninos em dias de vento. Com uma linha, os garotos conseguem direcionar e fazer malabarismos no céu.
- Estilingue: também conhecidos como bodoques, são feitos de galhos de madeira e borracha. Os meninos usam pedras para acertar alvos (latas, garrafas e outros objetos).
- Pega-pegas: esta brincadeira envolve muita atividade física. Uma criança deve correr e tocar outra. A criança tocada passa ter que fazer o mesmo.
- Esconde-esconde: o objetivo é se esconder e não ser encontrado pela criança que está procurando. A criança que deverá procurar deve ficar de olhos tapados e contar até certo número enquanto as outras se escondem. Para ganhar, a criança que está procurando deve encontrar todos os escondidos e correr para a base.
- Bola de gude: coloridas e feitas de vidro, são jogadas no chão de terra pelos meninos. O objetivo é bater na bolinha do adversário para ganhar pontos ou a própria bola do colega.

Disponível em <http://ogandobrincando.blogspot.com/>. Acesso em 13/08/2023.

Marque a alternativa correta

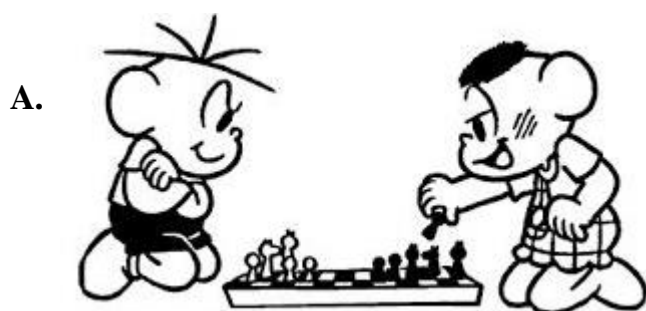
- A. O objetivo do pega a pega é não ser encontrado pelo outro jogador que está procurando.
- B. O objetivo do jogo de bola de gude é bater na bolinha do adversário para perder pontos ou a própria bola do colega.

C. As pipas também conhecidas como araras, são feitas de varetas de madeira e papel. Coloridas, são empinadas (soltadas) pelos meninos em dias de vento.

D. Também conhecidos como bodoques, os estilingues são feitos de galhos de madeira e borracha. Os meninos usam pedras para acertar alvos (latas, garrafas e outros objetos).

QUESTÃO 16- Brincadeiras e jogos (EF35EF04P4)

Marque a alternativa que demonstra o jogo do pião.



D.



QUESTÃO 17- Ginásticas (EF35EF07P4)

Leia

Além dos benefícios físicos para o corpo, estudos mostram que os esportes colaboram positivamente para saúde mental dos praticantes. A realização constante de uma atividade física, bem planejada, oferece uma melhor qualidade de vida

Marque a alternativa que não indica um benefício do esporte.

- A. Desenvolvimento da confiança;
- B. Aumento da concentração;
- C. Aumento do estresse;
- D. Melhoria no desempenho escolar.

QUESTÃO 18- Esportes (EF35EF05P4)

O que são Esportes de Marca?

- A. São quaisquer atividades físicas que acontecem na escola.
- B. São esportes que a gente faz gol no campo do adversário.
- C. São esportes determinados a partir da marca alcançada pelo atleta.

D. São as brincadeiras de rodas que acontecem na escola e na rua.

QUESTÃO 19- Esportes (EF35EF06P4)

Assinale a alternativa que não representa um esporte de marca:

A.



B.



C.



D.



QUESTÃO 20- Esportes (EF35EF05P4)

Um dos objetivos dos esportes de precisão é:

A. atingir algum alvo.

B. atrapalhar o adversário.

C. driblar um jogador.

D. levantar um peso.



Agradecimentos: As escolas, professores, alunos e apoiadores que contribuíram para a realização do projeto.

Realização: GEPEF_BM/Grupo de Estudos, Pesquisa e Desenvolvimento da Educação Física de Brasília de Minas e do Norte de Minas Gerais (https://www.instagram.com/gepef_bm/)

Apoio: Secretaria Municipal de Educação de Brasília de Minas/MG

Apoio: Impulsiona (<https://impulsiona.org.br>)

Edição e Organização: Prof. Paulo Emílio Ribeiro Pinto

CREF: MG-048287/ **MASP:** 1408729-0

5º ANO
ENSINO
FUNDAMENTAL

CARTÃO-RESPOSTA

@olimcefi_2023



NOME COMPLETO DO ALUNO (A):

ESCOLA:

TURMA:

1. Preencha o cartão-resposta com seu nome completo e o nome da escola e sua turma, abaixo não esqueça da sua assinatura.
2. Você deverá pintar apenas uma alternativa.

1	A	B	C	D
---	---	---	---	---

RESULTADO: _____

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

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

Assinatura do (a) Aluno (a)