



PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - SEMEC



2019

Universidade
Estadual do Piauí

PROVA ESCRITA OBJETIVA – TIPO 03

CARGO: PROFESSOR SUBSTITUTO – EDUCAÇÃO BÁSICA – ENSINO

FUNDAMENTAL – 6º AO 9º ANO – **EDUCAÇÃO FÍSICA**

DATA: 07/07/2019 – HORÁRIO: 8h30min. às 11h30min. (horário do Piauí)

LEIA AS INSTRUÇÕES:

- Você deve receber do fiscal o seguinte material:
 - Este caderno (TIPO 03) com 40 questões objetivas sem falha ou repetição.
 - Um CARTÃO-RESPOSTA destinado às respostas objetivas da Prova. *Verifique se o tipo de caderno (TIPO 03) é o mesmo que consta no seu Cartão-Resposta.***OBS: Para realizar sua Prova, use apenas o material mencionado acima e, em hipótese alguma, papéis para rascunhos.**
- Verifique se este material está completo e se seus dados pessoais conferem com aqueles constantes do CARTÃO-RESPOSTA.
- Após a conferência, você deverá assinar seu nome completo, no espaço apropriado do CARTÃO-RESPOSTA, utilizando caneta esferográfica com tinta de cor azul ou preta.
- Escreva o seu nome nos espaços indicados na capa deste CADERNO DE QUESTÕES, observando as condições para tal (assinatura e letra de forma), bem como o preenchimento do campo reservado à informação de seu número de inscrição.
- No CARTÃO-RESPOSTA, a marcação das letras correspondentes às respostas de sua opção deve ser feita com o preenchimento de todo o espaço do campo reservado para tal fim.
- Tenha muito cuidado com o CARTÃO-RESPOSTA para não dobrar, amassar ou manchar, pois este é personalizado e em hipótese alguma poderá ser substituído.
- Para cada uma das questões são apresentadas cinco alternativas classificadas com as letras (A), (B), (C), (D) e (E); assinale apenas uma alternativa para cada questão, pois somente uma responde adequadamente ao quesito proposto. A marcação em mais de uma alternativa anula a questão, **mesmo que uma das respostas esteja correta**; também serão nulas as marcações rasuradas.
- As questões são identificadas pelo número que fica à esquerda de seu enunciado.
- Os fiscais não estão autorizados a emitir opinião nem a prestar esclarecimentos sobre o conteúdo das Provas. Cabe única e exclusivamente ao candidato interpretar e decidir a este respeito.
- Reserve os 30 (trinta) minutos finais para marcar seu CARTÃO-RESPOSTA. Os rascunhos e as marcações assinaladas no CADERNO DE QUESTÕES não serão levados em conta.
- Quando terminar sua Prova, antes de sair da sala, assine a LISTA DE FREQUÊNCIA, entregue ao Fiscal o CADERNO DE QUESTÕES e o CARTÃO-RESPOSTA, que deverão conter sua assinatura.
- O tempo de duração para esta Prova é de **3 (três) horas**.
- Por motivos de segurança, você somente poderá ausentar-se definitivamente da sala de Prova depois de **2h e 30min.** do início desta.
- O rascunho ao lado não tem validade definitiva como marcação do Cartão-Resposta, destina-se apenas à conferência do gabarito por parte do candidato.

Nº DE INSCRIÇÃO

--	--	--	--	--	--

Assinatura

Nome do Candidato (letra de forma)

RASCUNHO

01		21	
02		22	
03		23	
04		24	
05		25	
06		26	
07		27	
08		28	
09		29	
10		30	
11		31	
12		32	
13		33	
14		34	
15		35	
16		36	
17		37	
18		38	
19		39	
20		40	

PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO – SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEMEC - 2019
NÚCLEO DE CONCURSOS E PROMOÇÃO DE EVENTOS – NUCEPE
FOLHA DE ANOTAÇÃO DO GABARITO - ATENÇÃO: Esta parte somente deverá ser destacada pelo fiscal da sala, após o término da Prova.

N ° D E I N S C R I Ç Ã O

--	--	--	--	--	--	--

EDUCAÇÃO FÍSICA

- 01.** Na Aprendizagem Motora, o indivíduo tem a possibilidade de aperfeiçoar seu desempenho motor por meio de vivências práticas. Os movimentos devem ser experimentados em diferentes fases de desenvolvimento, que segundo Gallahue e Ozmun (2005), são:
- motora reflexiva, motora especialista, motora rudimentar e motora esportivista.
 - motora rudimentar, estágio pré-operatório, motora especializada e motora fundamental.
 - motora elementar, motora especializada, motora de operações concretas e estágio fundamental.
 - motora reflexiva, motora rudimentar, motora fundamental e motora especializada.
 - fase pré-operatória, fase operatória concreta, fase fundamental e fase especializada.
- 02.** A ginástica artística originou-se dos exercícios ginásticos realizados na Alemanha no início do século XIX, preparando os soldados para a guerra e tendo aparelhos criados e adaptados para sua prática. Atualmente, existem provas realizadas por homens e mulheres em aparelhos como,
- solo, trave de equilíbrio, arcos, trampolim e argolas.
 - salto sobre a mesa, cavalo com alças, mãos livres, solo e minitrampolim.
 - trave de equilíbrio, salto sobre a mesa, argolas, cavalo com alças e solo.
 - bolas, maçãs, arcos, cordas e fitas.
 - argolas, barras paralelas simétricas, trampolim, barra fixa e bolas.
- 03.** Nas partidas oficiais de futebol foi inserida a regra do árbitro de vídeo (VAR), que entrou em vigor na Copa do Mundo de 2018. Quais são as intervenções que podem ser feitas pelo árbitro de vídeo durante uma partida?
- Gols, cartão amarelo, impedimento e tiro de meta.
 - Gols, arremesso lateral, impedimento e pênaltis.
 - Gols, tiro de canto, cartão vermelho direto (exceto 2º cartão amarelo) e tiro de meta.
 - Gols, cartão vermelho direto (exceto 2º cartão amarelo), impedimento e tiro de canto.
 - Gols, cartão vermelho direto (exceto 2º cartão amarelo), pênaltis e identidade equivocada.
- 04.** No jogo de Voleibol, é necessário que os jogadores estejam posicionados corretamente para que o jogo seja iniciado. As posições são numeradas de 1 a 6, sendo divididas em zona de ataque e zona de defesa. A partir disso, pode-se afirmar que
- os jogadores 1,2 e 3 são da zona de ataque.
 - as posições 1, 5 e 6 estão na zona de ataque.
 - os jogadores 1, 5 e 6 estão na zona de defesa.
 - os jogadores 2,3 e 4 estão na zona de defesa.
 - os jogadores 3, 4 e 5 estão na zona de ataque.
- 05.** Em uma partida de Futebol em competições oficiais, se o jogo terminar empatado no tempo normal, é aplicado o tempo de prorrogação, que pode ser entendido como
- dois tempos adicionais de jogo, com 15 minutos cada.
 - dois períodos de jogo de 5 minutos cada, sem intervalo entre ambos.
 - o tempo aplicado no jogo para substituir todos os jogadores, o quanto antes para que não fiquem mais exaustos.
 - o prolongamento do tempo de jogo, no qual quem marcar o gol, vence imediatamente, dando por encerrada a partida.
 - a prorrogação do tempo de jogo em um único período de 25 minutos.
- 06.** A Ginástica Rítmica é uma modalidade que engloba movimentos de ritmo e dança, que expressam muita leveza e graciosidade, por parte das ginastas. As provas oficiais são divididas em:
- Individual e por equipe com 3 ginastas.
 - Individual e duas equipes com 3 e 5 ginastas.
 - Individual, duplas e trios.
 - Individual e equipes com 5 ginastas.
 - Individual, duplas e quartetos.
- 07.** O líbero é o jogador do voleibol que desempenha funções específicas em quadra durante a partida. São regras aplicadas a esse jogador:
- ações de ataque e defesa, uniforme diferenciado e entrada no primeiro set do jogo.
 - ataque na entrada de rede, defesa na zona de saque e exclusividade do saque.
 - ações de saque e bloqueio, defesa em qualquer momento do jogo e uniforme diferenciado.
 - ações de defesa, entrada para realizar o saque a qualquer momento e substituição no primeiro tempo técnico.
 - ações de defesa, uniforme diferenciado dos outros jogadores e entrada quando a bola não está em jogo.

- 08.** O Futsal é uma adaptação do futebol para as quadras, sendo um esporte muito praticado. Sobre esta modalidade esportiva é **CORRETO** afirmar que
- para todas as categorias, o tempo de jogo é de 40 minutos, divididos em dois tempos de 20 minutos.
 - a disputa é feita por duas equipes com 05 jogadores cada, sendo um deles o goleiro.
 - as equipes devem ter até 06 jogadores para as substituições em todos os níveis de competição.
 - as substituições devem ocorrer com a bola fora do jogo.
 - os jogadores podem ser substituídos até 2 vezes em cada tempo de jogo.
- 09.** Dentre os tempos aplicados no jogo de Basquetebol, existe o tempo debitado que consiste
- no tempo de intervalo entre dois períodos de jogo.
 - na interrupção de jogo solicitado pelo técnico ou assistente de técnico.
 - no tempo de exclusão de um jogador que comete uma falta na partida.
 - no tempo em que a equipe deve realizar a cobrança de um lance livre.
 - no tempo que a equipe tem para finalizar o arremesso na cesta adversária.
- 10.** No Futsal, o tiro lateral ocorre após a bola sair pela linha lateral da quadra, e sua cobrança é feita com
- o jogador executante com um pé dentro e outro fora da quadra.
 - o jogador executante podendo tocar a bola duas vezes, antes de outro jogador tocá-la.
 - o jogador executando o tiro lateral e se este atingir a meta adversária, o gol será validado imediatamente.
 - o retorno da bola ao jogo sendo feito com a bola nos pés, no mesmo ponto onde a bola saiu da quadra.
 - os jogadores adversários ficando a três metros de distância do jogador executante.
- 11.** Na aprendizagem motora, as capacidades motoras finas envolvem a coordenação óculo-manual que são desenvolvidas, por exemplo, nas atividades de:
- correr, saltar e arremessar.
 - pedalar, andar e patinar.
 - tocar piano, escrever e costurar.
 - arremessar, escrever e ler.
 - tocar piano, correr e escalar.
- 12.** A súmula de um jogo pode ser definida como:
- um documento com a descrição das regras para serem aplicadas em jogo.
 - o documento da partida que descreve as informações do jogo como número de jogadores, faltas e duração da partida.
 - um relatório que descreve os gestos e as falhas da arbitragem, assim como recomendações para condutas em jogos futuros.
 - a descrição de todos os membros da comissão técnica e suas funções, menos os jogadores.
 - o documento detalhado que define qual o melhor jogador da partida.
- 13.** Os fundamentos básicos do Futsal são movimentos técnicos que devem ser aprendidos para a utilização no momento do jogo. O fundamento que consiste em correr pela quadra com a bola sob seu domínio é
- o passe.
 - o domínio.
 - o controle.
 - a condução.
 - a finta.
- 14.** No Basquetebol, quando um jogador obtém a posse de bola no jogo e sua equipe permanece com a posse da bola, é aplicada a regra de 24 segundos, que determina que a equipe
- mantenha a posse de bola em seu lado da quadra durante esse tempo.
 - espere esse tempo para iniciar as ações de ataque.
 - realize a tentativa de um arremesso para a cesta adversária dentro desse tempo.
 - arremesse a bola direto da linha de 3 pontos na cesta adversária, passado esse tempo.
 - use esse tempo para acertar 3 lances livres.
- 15.** Os fundamentos do Handebol são essenciais para sua prática e como ocorre em todo esporte, são aprendidos e aplicados no momento do jogo. São fundamentos do Handebol:
- passe, recepção, impulsão, cortada e salto.
 - empunhadura, passe, voleio, arremesso e drible.
 - recepção, manuseio, passe, arremesso, lançamento e finta.
 - arremesso, passe, empunhadura, chute e manuseio.
 - passe, empunhadura, recepção, arremesso, drible e finta.
- 16.** O tênis de mesa surgiu na Inglaterra e tem como objetivo a marcação da maior quantidade de pontos em cada set, entre os oponentes. Como se caracteriza esse jogo?
- Em partidas que duram 3 sets, de 10 minutos, e se houver empate, há um tempo adicional de 5 minutos.
 - O vencedor será quem marcar 11 pontos, e se houver empate em 10 pontos, vencerá quem abrir vantagem de 2 pontos.

- c) Os jogos são disputados em duplas, que devem marcar 12 pontos em cada *set*.
- d) Os jogos são feitos em 2 *sets* de 20 pontos, não importando a duração do jogo.
- e) O jogo tem duração de 25 minutos e o vencedor será quem ganhar 3 *sets*.
- 17.** O jogo é uma atividade de caráter voluntário, em que a presença das regras adapta-se aos participantes, podendo ser classificados conforme o ambiente e o objetivo. Quanto à classificação por objetivo, têm-se os jogos cooperativos, sobre os quais pode se afirmar que:
- a) têm suas características voltadas para a competição, uma vez que seus participantes devem empenhar-se em vencer na atividade.
- b) são atividades que enfatizam quem tem melhor desenvoltura competitiva e estratégia de vitória.
- c) estabelecem relações de amizade, companheirismo e solidariedade, enfatizando condutas de ajuda mútua para um bem comum.
- d) reforçam o espírito de competição dos indivíduos, pois determinam vencedores e perdedores.
- e) são jogos em que os participantes jogam uns contra os outros, utilizando estratégias de raciocínio e trabalho coletivo.
- 18.** As provas de corridas do atletismo são classificadas pela distância, que podem ser curtas, médias ou longas. São corridas de curta e média distância, respectivamente,
- a) 1500 metros e 800 metros.
- b) 200 metros e 100 metros.
- c) 10.000 metros e 5.000 metros.
- d) 410 metros e 200 metros.
- e) 100 metrose 800 metros.
- 19.** O Badminton é um esporte que se popularizou no Brasil, por ser facilmente adaptado aos espaços escolares e porque, desde o início da aprendizagem, o praticante consegue executar os movimentos e participar do jogo. Caracteriza-se, por ter como características:
- a) uma disputa entre dois jogadores, na qual o vencedor é quem vence quatro *sets*.
- b) um jogo que acontece em três *games* de 21 pontos, no qual vence quem ganhar dois *games*.
- c) organizado em disputas individuais, em trios femininos e masculinos e trios mistos.
- d) constituído de três *sets*, de 10 pontos, disputados individualmente.
- e) finalizado pelo competidor que marcar 25 pontos nos três *games*.
- 20.** Os jogos trazem em suas características o caráter lúdico, que torna sua prática muitas vezes prazerosa e gratificante, causando bem estar aos participantes. O jogo que tem movimentos de execução similares ao de alguma modalidade esportiva, pode ser chamado de
- a) recreativo.
- b) lúdico esportivo.
- c) competitivo.
- d) pré-desportivo.
- e) simbólico.
- 21.** As lutas são práticas corporais variadas que envolvem disputas entre oponentes e exigem o domínio de técnicas e habilidades específicas. Sobre os movimentos básicos das lutas, pode-se dizer que
- a) são baseados em ações de ataque e defesa, contusões, desequilíbrios e exclusão de determinado espaço.
- b) envolvem contusões, desequilíbrios, ataques com violência e golpes fortes.
- c) são movimentos realizados de maneira cautelosa, envolvendo técnicas de brigas comuns.
- d) tem movimentos baseados nas artes marciais milenares, em sua maioria de origem ocidental.
- e) podem ser golpes aplicados de maneira brusca, considerando atitudes de agressão entre os oponentes.
- 22.** A pluralidade cultural deve ser enfatizada nas aulas de educação física, a fim de valorizar a cultura dos envolvidos. Ao realizar uma aula envolvendo este tema, o professor deve
- a) separar meninos e meninas, para que os conteúdos sejam específicos para a cultura de cada grupo.
- b) enfatizar o padrão correto do movimento, para que seja atingido o objetivo principal da aula.
- c) incluir todos, sem distinção, com conteúdos baseados na diversidade cultural dos participantes.
- d) enfatizar conteúdos esportivos focando na alta performance dos alunos, já que culturalmente os atletas são valorizados.
- e) dividi-la em dois momentos, sendo um prático na quadra e o outro teórico em sala de aula.
- 23.** No atletismo existem as provas combinadas que envolvem várias modalidades e são realizadas em mais de um dia. O Decatlo é uma modalidade do atletismo que abrange 10 provas, que são:
- a) 100 metros rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros rasos, 110 metros com barreiras, lançamento do disco, salto com vara, lançamento de dardo e corrida de 1.500 metros.
- b) 200 metros rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto triplo, lançamento de dardo, salto com vara, 110 metros com barreira, corrida de 800 metros, lançamento de disco e corrida de 1500 metros.

- c) 100 metros rasos, 200 metros rasos, 400 metros rasos, 110 metros com barreiras, 800 metros, 1500 metros, lançamento de dardo, salto em altura, lançamento de disco e salto triplo.
- d) 200 metros rasos, salto em distância, 110 metros com barreiras, arremesso de disco, salto com vara, lançamento de dardo, 400 metros, salto em altura e lançamento de martelo e 800 metros.
- e) 100 metros rasos, arremesso de peso, salto triplo, 200 metros rasos, lançamento de disco, salto com vara, 110 metros com barreiras, lançamento de martelo, salto triplo e lançamento de dardo.
- 24.** Para Rudolf Laban (1978), a dança tem em seu contexto originário os esforços, que se manifestam, no movimento, que é composto pelos fatores:
- a) peso, ritmo, movimento e transferências.
- b) deslocamentos, giros, rotações e peso.
- c) tempo, espaço, coordenação motora e ritmo.
- d) transferências, quedas, saltos e deslocamentos.
- e) peso, tempo, espaço e fluência.
- 25.** Em alguns esportes coletivos, a posse da bola é fundamental para que a equipe possa atingir os seus objetivos no jogo. No Basquetebol, a situação na qual os jogadores posicionam-se, a fim de obter a posse da bola, recuperando-a, após um arremesso não convertido, é chamada de:
- a) Jump.
- b) Rebote.
- c) Finta.
- d) Cesta de 3 pontos.
- e) Enterrada.
- 26.** Na marcha atlética, o atleta precisa manter um ritmo de passos, em que pelo menos um dos pés deve estar em contato com o solo. As provas oficiais desta modalidade são divididas em quais distâncias?
- a) 10km e 25km.
- b) 20km e 50km.
- c) 30km e 50km.
- d) 10km e 40km.
- e) 35km e 55km.
- 27.** A dança educativa no espaço escolar tem objetivos e especificidades em sua abordagem que integram os indivíduos em seu contexto cultural, unindo suas particularidades e características próprias. No contexto escolar, como as aulas de dança podem acontecer, possibilitando o alcance desses objetivos?
- a) Os alunos devem ser separados entre os que já dançam e os que não dançam, e distribuídos em pequeno grupo, para assimilação individualizada dos movimentos.
- b) Os conteúdos abordados na aula devem ser divididos na maior quantidade possível de danças específicas, para que assim os alunos saibam muitos movimentos para mostrá-los em apresentações.
- c) Os padrões de movimentos devem ser perfeitamente realizados por todos os alunos, gerando o entendimento que a dança se baseia em fins estéticos e coreográficos.
- d) A dança deve ser abordada na liberdade dos movimentos oriundos das improvisações e espontaneidade dos alunos, baseada na criatividade e nos movimentos que conseguem realizar.
- e) Nas aulas, as técnicas das danças devem ser bem enfatizadas, mostrando que a turma inteira deve dançar e buscar a perfeição na execução dos movimentos, ensaiando coreografias.
- 28.** Os músculos são formados por fibras musculares responsáveis pelos movimentos das diversas partes do corpo. Da lista a seguir, que músculos se localizam na região inferior do corpo humano?
- a) Gastrocnêmios, reto femoral, tríceps e braquial.
- b) Deltóide, peitoral maior, tríceps e subescapular.
- c) Reto femoral, vasto lateral, vasto intermédio e vasto medial.
- d) Trapézio, abdominal, grande dorsal e sóleo.
- e) Bíceps braquial, glúteos, adutor magno e tensor da fáscia lata.
- 29.** O impulso contrátil que dá origem à contração cardíaca, em um indivíduo em condições normais, tem início em um grupo de fibras musculares cardíacas especializadas, localizadas no átrio direito, que recebem o nome de
- a) feixe AV (Feixe de His).
- b) nó atrioventricular.
- c) fibras de Pukinge.
- d) feixes musculares.
- e) nó sinoatrial.
- 30.** A Somatotipia ou somatotipo é o produto da expressão de três números, composto por três componentes, que são: Endomorfo, Mesomorfo e Ectomorfo, que classifica a composição corporal. Se um indivíduo for classificado como Endomorfo balanceado, significa que
- a) há a predominância de massa óssea no corpo do indivíduo.
- b) o primeiro componente é maior que o segundo e o terceiro componentes.
- c) o primeiro componente é igual ao terceiro componente.
- d) o segundo componente é igual ao primeiro componente.
- e) todos os componentes são iguais.

- 31.** O Índice de Massa Corporal (IMC) é um método recomendado pela OMS, para averiguar a predisposição do indivíduo às doenças relacionadas ao fator nutricional. Para calcular o IMC são utilizados quais parâmetros corporais?
- Altura e circunferência do braço.
 - Circunferência da cintura e do quadril.
 - Peso e Envergadura.
 - Altura e peso corporal.
 - Envergadura e dobras cutâneas.
- 32.** O goleiro é o jogador da equipe que tem por objetivo interromper a passagem da bola em direção à meta. Ao goleiro do Handebol, é permitido:
- tocar a bola com qualquer parte do corpo, sempre que estiver numa tentativa de defesa na área do gol.
 - sair da área de gol com a bola e participar da partida na área de jogo.
 - permanecer na área do gol durante a partida inteira, sem poder sair dela.
 - sair da área de gol com a bola controlada.
 - defender a bola com todas as partes do corpo em qualquer lugar da área de jogo.
- 33.** As danças têm várias manifestações e podem se caracterizar por aspectos folclóricos e regionais, representando a cultura de um povo ou região. Quais danças são típicas da região Nordeste?
- Quadrilha, Maracatu, Xaxado e Frevo.
 - Catira, Chula, Cancan e Balé.
 - Quadrilha, Coco, Carimbó e Xaxado.
 - Fandango, Lambada, Frevo e Forró.
 - Lambada, Samba, Valsa e Xote.
- 34.** Os jogos têm em suas características, atividades que fazem bem para o desenvolvimento do indivíduo, por conta de sua diversidade e variações, e por ocorrerem de forma espontânea. O jogo em que a criança representa corporalmente o imaginário, usando o “faz de conta” e a fantasia é o jogo
- de competição.
 - simbólico.
 - de adivinhação.
 - cognitivo.
 - de construção.
- 35.** Sobre as substituições no jogo de Futsal, pode-se dizer que:
- o jogador poderá sair da quadra por qualquer parte desta.
 - as substituições podem ser realizadas com a bola em jogo ou fora do jogo.
 - o jogador substituto entrará no jogo pela linha de fundo.
 - as substituições devem ser informadas ao árbitro e só podem ser feitas com a autorização deste.
 - o jogador substituto pode entrar em quadra, com o jogador substituído dentro da mesma.
- 36.** Qual é o fundamento do Voleibol que é mais indicado para a recepção do saque e que é realizado com os braços estendidos à frente do corpo?
- Cortada.
 - Bloqueio.
 - Manchete.
 - Toque.
 - Rebote.
- 37.** Na organização de eventos esportivos, deve-se levar em consideração o tempo que vão durar as competições que podem ser torneios ou campeonatos. Dentre os sistemas de disputas tem-se o rodízio, que é caracterizado por:
- eliminatórias simples, no qual quem perde o primeiro jogo é eliminado.
 - um *ranking*, em que somente os dez primeiros colocados permanecem na disputa.
 - constituir-se de sistema misto de eliminatórias simples e eliminatórias duplas.
 - basear-se em eliminatórias duplas, em que o competidor ou a equipe é eliminado(a) na segunda derrota.
 - ser utilizado em disputas em que todos os participantes competem entre si, saindo vencedor aquele que mais pontuou na competição.
- 38.** O Futebol de 5 é exclusivo para deficientes visuais e caracteriza-se por ser adaptado na quadra de futsal. Sobre a equipe que pratica esta modalidade de desportiva, pode-se afirmar que
- possui 05 jogadores, sendo todos portadores de deficiência visual parcial ou total.
 - tem 05 jogadores em quadra de jogo, mais um “chamador” que fica na linha lateral da quadra orientando verbalmente os demais jogadores.
 - possui 05 jogadores, sendo que três são completamente cegos e dois jogadores com visão completa.
 - na equipe, os jogadores ficam com a visão descoberta para que aqueles jogadores que tem resíduo visual possam garantir vantagem no jogo.
 - a equipe tem 05 jogadores, sendo um goleiro com visão total e 04 jogadores cegos na linha, que usam uma venda nos olhos para deixá-los em condições iguais.

39. Os esportes são muito variados e alguns são adaptados para que sua prática atinja cada vez mais pessoas e seja uma forma de iniciar os participantes nas diversas modalidades que existem. Quando se fala do mini-basquetebol, pode-se entender que:

- a) é um jogo para crianças com menos de 12 anos, afim de facilitar o aprendizado de forma divertida.
- b) sua aplicação é feita com crianças de até 10 anos, pois a partir dessa idade estão preparadas para iniciar no basquete profissional.
- c) é aplicado com crianças de 02 aos 06 anos de idade, com material adequado à faixa etária.
- d) é um jogo feito com pessoas de baixa estatura que podem ser crianças, adolescentes e adultos.
- e) é um jogo idêntico ao basquete profissional para crianças de até 09 anos, com aplicação dos fundamentos e regras oficiais.

40. As provas de corridas com barreiras e obstáculos no Atletismo tem modalidades femininas e masculinas, que são divididas em

- a) 100 metros (masculino), 110 metros (masculino), 800 metros (feminino) e 3000 (masculino)
- b) 100 metros (feminino), 110 metros (masculino), 400 metros (masculino e feminino), 2000 e 3000 metros (masculino e feminino)
- c) 200 metros (feminino), 400 (masculino), 800 metros (feminino e masculino) e 1500 e 1800 metros (feminino e masculino)
- d) 110 metros (feminino e masculino), 200 metros (feminino e masculino), 400 metros (feminino e masculino) e 800 metros e 1500 metros (masculino e feminino)
- e) 110 metros (feminino), 200 metros (masculino), 400 metros (feminino) e 3000 metros (masculino).