

EDITAL DE ABERTURA DE INSCRIÇÕES 2026



SEDUC-SP

PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO

EDUCAÇÃO FÍSICA - PROFESSOR DE ENSINO FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO

- ▶ Conhecimentos Gerais e Didáticos-Pedagógicos
- ▶ Conhecimentos Específicos



BÔNUS
CURSO ON-LINE

- PORTUGUÊS
- INFORMÁTICA

AVISO IMPORTANTE: **Este é um Material de Demonstração**

Este arquivo representa uma prévia exclusiva da apostila.

Aqui, você poderá conferir algumas páginas selecionadas para conhecer de perto a qualidade, o formato e a proposta pedagógica do nosso conteúdo. Lembramos que este não é o material completo.

POR QUE INVESTIR NA APOSTILA COMPLETA?



- × Conteúdo totalmente alinhado ao edital.
- × Teoria clara, objetiva e sempre atualizada.
- × Dicas práticas, quadros de resumo e linguagem descomplicada.
- × Questões gabaritadas
- × Bônus especiais que otimizam seus estudos.

Aproveite a oportunidade de intensificar sua preparação com um material completo e focado na sua aprovação:
Acesse agora: www.apostilasopcao.com.br

Disponível nas versões impressa e digital, com envio imediato!

Estudar com o material certo faz toda a diferença na sua jornada até a APROVAÇÃO.





SEDUC - SP

PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO

**EDUCAÇÃO FÍSICA - PROFESSOR DE ENSINO
FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO**

EDITAL DE ABERTURA DE INSCRIÇÕES 2026

CÓD: OP-145MA-26
7908403594566

Conhecimentos Gerais e Didáticos-Pedagógicos

1. BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2017.....	7
2. BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro. STEAM em sala de aula: aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Porto Alegre: Penso, 2020	7
3. CAMARGO, Fausto; DAROS Thuinie. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre, Penso, 2018.....	9
4. LEMOV, Doug. Aula nota 10 3.0: 63 técnicas para melhorar a gestão da sala de aula. Porto Alegre: Penso, 2023	9
5. LIBÂNEO, José Carlos. Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortez, 2025.....	10
6. NELSEN, Jane; LOTT, Lynn; GLENN, H. Stephen. Disciplina positiva em sala de aula: como desenvolver o respeito mútuo, a cooperação e a responsabilidade em sala de aula. Barueri: Manole, 2017	12

Conhecimentos Específicos Educação Física - Professor de Ensino Fundamental e Ensino Médio

1. Esportes de invasão territorial	19
2. Esportes de marca	21
3. Esportes de rede/parede e quadra dividida, de campo e taco	24
4. Esportes de precisão	26
5. Esportes técnico-combinatório.....	28
6. Esportes de combate	31
7. Esportes paralímpicos.....	33
8. Jogos eletrônicos e jogos de tabuleiro.....	36
9. Lutas do Brasil; Lutas do Mundo.....	37
10. Danças urbanas.....	41
11. Danças de salão	43
12. Práticas corporais de aventura na natureza e urbana.....	46
13. Ginástica de condicionamento físico; Ginástica de conscientização corporal; Ginástica para todos.....	47
14. Capacidades físicas, Exercício físico e Atividade física	48
15. Treinamento físico e composição corporal	51
16. Doenças crônicas não transmissíveis	54
17. Esportes pouco praticados no Brasil	57

Língua Portuguesa (Bonûs)

1. Leitura, análise e interpretação de textos; Interpretação e análise textual: identificação do sentido global e dos principais tópicos	65
2. Variedades de linguagem, tipos e gêneros textuais e adequação da linguagem ao contexto comunicativo.....	65
3. Elementos de sentido: coerência e progressão temática; relações contextuais entre partes do texto; informações explícitas e implícitas; inferências válidas; pressupostos e subentendidos; Elementos de estruturação do texto: recursos de coesão; pronomes e suas funções referenciais; nexos e conectores; organização de parágrafos e progressão temática	66
4. Estrutura argumentativa	67
5. Síntese e reescrita do texto com adequação a novos propósitos comunicativos	75
6. Ortografia: Sistema ortográfico oficial vigente; emprego de letras	77
7. Acentuação gráfica.....	77
8. Relações entre fonema e grafema; correspondências entre pronúncia e escrita; divisão silábica	79
9. Morfologia: Estrutura e formação de palavras; famílias e processos de derivação e composição	80
10. Classes de palavras e suas características morfológicas	82
11. Flexão nominal e verbal – formas regulares e irregulares; tempos, modos e vozes verbais; valores semânticos e de uso	89
12. Sintaxe: A oração e seus termos; emprego das classes de palavras na construção sintática; ordem dos elementos na oração e no período; Construção do período simples e composto: coordenação e subordinação – processos, formas e efeitos de sentido; equivalência e transformação de estruturas.....	91
13. Regência nominal e verbal.....	92
14. Uso da crase.....	93
15. Concordância nominal e verbal	94
16. Discurso direto, indireto e indireto livre	96
17. Pontuação: Emprego dos sinais de pontuação e seus efeitos de sentido no texto; uso do hífen.....	98
18. Semântica: Significação de palavras e expressões; relações semânticas (sinonímia, antonímia, hiponímia, homonímia e polissemia); campos e redes semânticas; valores contextuais, denotativos e conotativos das expressões; relações lógicas e enunciativas entre frases; efeitos de sentido decorrentes da ordem dos termos na oração e no período	100

CONHECIMENTOS GERAIS E DIDÁTICOS- PEDAGÓGICOS

BACICH, LILIAN; MORAN, JOSÉ. METODOLOGIAS ATIVAS PARA UMA EDUCAÇÃO INOVADORA: UMA ABORDAGEM TEÓRICO-PRÁTICA. PORTO ALEGRE: PENSO, 2017

“Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática” de Lilian Bacich e José Moran apresenta uma reflexão sobre a necessidade de inovação na educação, buscando explorar as possibilidades das metodologias ativas como estratégia para transformar a prática pedagógica.

A obra parte do pressuposto de que a educação deve ser entendida como um processo dinâmico e interativo, capaz de estimular a construção de conhecimentos a partir da experiência e da reflexão crítica sobre a prática pedagógica. Nesse sentido, os autores defendem a ideia de que as metodologias ativas podem ser uma estratégia eficaz para estimular a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, incentivando a construção de conhecimentos de forma colaborativa e crítica.

Ao longo da obra, os autores apresentam diversas metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos, a sala de aula invertida, a gamificação e o ensino híbrido. A partir dessas metodologias, os autores buscam estimular a reflexão crítica sobre a prática pedagógica e apresentam exemplos práticos de como essas metodologias podem ser implementadas na sala de aula.

Além disso, o livro discute a importância da formação contínua dos professores e da construção de uma cultura escolar baseada na colaboração e na inovação. Os autores defendem a ideia de que a inovação na educação depende da construção de uma cultura de mudança e da capacidade de os professores experimentarem novas metodologias e práticas pedagógicas.

Esse livro é de suma importância para todos os profissionais da educação que buscam inovar na prática pedagógica, pois os autores apresentam diversas metodologias ativas e buscam estimular a reflexão crítica sobre a prática pedagógica, além de discutir a importância da formação contínua dos professores e da construção de uma cultura escolar baseada na colaboração e na inovação.

BACICH, LILIAN; HOLANDA, LEANDRO. STEAM EM SALA DE AULA: APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS INTEGRANDO CONHECIMENTOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA. PORTO ALEGRE: PENSO, 2020

A obra STEAM em sala de aula: aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica, organizada por Lilian Bacich e Leandro Holanda, apresenta uma discussão importante sobre novas formas de ensinar e aprender

na educação básica. O livro parte da compreensão de que a escola contemporânea precisa superar práticas excessivamente fragmentadas, nas quais cada disciplina é trabalhada de maneira isolada, sem diálogo com os problemas reais vividos pelos estudantes.

O conceito de STEAM reúne cinco áreas do conhecimento: Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. A proposta não consiste apenas em juntar conteúdos dessas áreas, mas em criar situações de aprendizagem nas quais os estudantes possam investigar, planejar, criar, testar, revisar e apresentar soluções para problemas concretos. Assim, o conhecimento deixa de ser visto como algo pronto, transmitido pelo professor, e passa a ser construído de forma ativa pelos alunos.

Nesse contexto, a obra defende uma educação mais integrada, investigativa e significativa. A sala de aula passa a ser compreendida como um espaço de experimentação, colaboração e produção. O estudante não apenas recebe informações, mas participa da construção do conhecimento, mobilizando diferentes saberes para compreender situações complexas. Essa perspectiva aproxima a aprendizagem escolar dos desafios da vida cotidiana e do mundo contemporâneo.

Um ponto central do livro é a valorização da aprendizagem baseada em projetos. Essa metodologia permite que os alunos desenvolvam competências cognitivas, sociais, criativas e comunicativas. Ao trabalhar com projetos, os estudantes precisam formular perguntas, levantar hipóteses, pesquisar informações, organizar dados, construir produtos, avaliar resultados e comunicar suas descobertas. Esse processo favorece uma aprendizagem mais profunda, pois exige participação ativa e reflexão constante.

A obra também destaca que o professor tem papel fundamental nesse processo. Ele não deixa de ensinar, mas passa a atuar como mediador, orientador e planejador de experiências de aprendizagem. Cabe ao professor criar condições para que os estudantes investiguem, dialoguem, façam escolhas e aprendam com os erros. Essa mudança exige planejamento cuidadoso, clareza de objetivos e abertura para práticas pedagógicas mais flexíveis.

CONCEITO DE STEAM E INTEGRAÇÃO ENTRE ÁREAS DO CONHECIMENTO

O STEAM é uma abordagem educacional que integra Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática em propostas de aprendizagem voltadas para a resolução de problemas. Diferentemente de uma prática tradicional, em que os conteúdos são ensinados separadamente, o STEAM busca aproximar diferentes áreas do conhecimento em torno de desafios comuns.

Na obra de Bacich e Holanda, essa integração é apresentada como uma resposta às demandas da educação contemporânea. Os problemas reais raramente pertencem a uma única área do conhecimento. Questões ambientais, urbanas, tecnológicas, sociais e culturais exigem múltiplos olhares. Por isso, uma proposta

AMOSTRA

pedagógica baseada em STEAM procura desenvolver nos estudantes a capacidade de relacionar conceitos, analisar situações e propor soluções criativas.

A presença das Ciências permite investigar fenômenos naturais e sociais, compreender relações de causa e consequência e desenvolver pensamento investigativo. A Tecnologia aparece como ferramenta de pesquisa, produção, comunicação e criação. A Engenharia contribui com processos de planejamento, construção, teste e aprimoramento de soluções. A Matemática auxilia na organização de dados, na análise de medidas, proporções, padrões e resultados. As Artes ampliam a sensibilidade, a criatividade, a expressão e a dimensão estética dos projetos.

A inclusão das Artes é um aspecto essencial. Ela mostra que a educação STEAM não se limita ao desenvolvimento técnico ou científico. A criatividade, a comunicação visual, a imaginação e a sensibilidade também são componentes fundamentais da formação dos estudantes. Dessa forma, a proposta valoriza tanto o raciocínio lógico quanto a expressão criativa.

A integração entre áreas não significa abandonar as disciplinas. Pelo contrário, significa criar pontes entre elas. Cada área mantém sua importância, mas passa a dialogar com as demais em situações de aprendizagem mais amplas. O estudante compreende que o conhecimento escolar não está dividido na realidade da mesma forma como aparece no horário das aulas.

Essa perspectiva favorece uma aprendizagem mais significativa. Quando o aluno percebe a utilidade dos conteúdos em um projeto concreto, tende a se envolver mais com o processo. O conteúdo deixa de parecer distante e passa a fazer sentido dentro de uma situação prática. Assim, o STEAM contribui para aproximar teoria e prática, conhecimento e ação, escola e realidade.

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS COMO EIXO METODOLÓGICO

A aprendizagem baseada em projetos é uma metodologia que organiza o ensino em torno de problemas, perguntas ou desafios. Na obra, ela aparece como um eixo fundamental para a aplicação do STEAM em sala de aula. Isso ocorre porque o STEAM exige uma prática pedagógica ativa, colaborativa e investigativa, características presentes no trabalho com projetos.

Em um projeto, os estudantes partem de uma situação inicial que precisa ser investigada. Essa situação pode surgir de um problema da comunidade, de uma questão ambiental, de uma necessidade da escola, de uma curiosidade científica ou de um desafio criativo. A partir disso, os alunos são convidados a pesquisar, levantar possibilidades, construir soluções e apresentar resultados.

Essa metodologia favorece o desenvolvimento da autonomia. O estudante precisa tomar decisões, organizar tarefas, trabalhar em grupo e refletir sobre o próprio processo de aprendizagem. Ele aprende que o conhecimento não é apenas memorização, mas construção. Também compreende que errar faz parte do processo, pois as soluções precisam ser testadas, avaliadas e aprimoradas.

O professor, nesse modelo, precisa planejar cuidadosamente as etapas do projeto. É necessário definir objetivos de aprendizagem, organizar os conteúdos envolvidos, prever recursos, orientar pesquisas e acompanhar o desenvolvimento dos

grupos. A liberdade dos estudantes não significa ausência de direção. Pelo contrário, bons projetos exigem intencionalidade pedagógica.

Outro aspecto importante é a colaboração. Os projetos geralmente são realizados em grupo, o que permite desenvolver habilidades como escuta, argumentação, negociação, responsabilidade e respeito às ideias dos colegas. O estudante aprende que resolver problemas complexos exige cooperação e diálogo.

A aprendizagem baseada em projetos também contribui para tornar a avaliação mais processual. Em vez de avaliar apenas o produto final, o professor observa o percurso: participação, pesquisa, capacidade de resolver problemas, organização, criatividade, comunicação e reflexão. Assim, a avaliação passa a considerar diferentes dimensões da aprendizagem.

Na proposta STEAM, o projeto funciona como um espaço de articulação entre saberes. Por meio dele, os conteúdos deixam de ser apresentados de forma isolada e passam a ser mobilizados em situações concretas. Isso fortalece a compreensão dos estudantes e amplia as possibilidades de aprendizagem significativa.

PAPEL DO PROFESSOR E PROTAGONISMO DO ESTUDANTE

Um dos pontos mais relevantes da obra é a mudança na relação entre professor, estudante e conhecimento. Na abordagem STEAM, o professor não é apenas transmissor de conteúdos. Ele atua como mediador, planejador e orientador das experiências de aprendizagem. Sua função é criar condições para que os estudantes investiguem, experimentem, dialoguem e construam conhecimentos.

Essa mudança não reduz a importância do professor. Pelo contrário, torna sua atuação ainda mais complexa. Para desenvolver propostas STEAM, o professor precisa conhecer os conteúdos, compreender os objetivos de aprendizagem, planejar situações desafiadoras e acompanhar os estudantes ao longo do processo. Ele deve fazer boas perguntas, orientar pesquisas, ajudar na organização das ideias e estimular a reflexão.

O estudante, por sua vez, assume um papel mais ativo. Ele deixa de ser apenas receptor de informações e passa a participar da construção do conhecimento. Isso significa pesquisar, propor soluções, testar hipóteses, trabalhar em equipe, registrar descobertas e comunicar resultados. O protagonismo estudantil é uma das marcas da proposta.

Esse protagonismo não deve ser confundido com ausência de orientação. Os estudantes precisam de apoio para aprender a investigar, planejar e avaliar suas próprias produções. O professor oferece esse suporte, ajudando a transformar curiosidade em aprendizagem organizada. Assim, a autonomia é construída progressivamente.

A obra também valoriza a aprendizagem por meio da experiência. Quando o estudante participa de um projeto, ele vivencia situações que exigem iniciativa, responsabilidade e pensamento crítico. Ele precisa lidar com dúvidas, rever caminhos e justificar escolhas. Esse processo contribui para uma formação mais completa, pois envolve aspectos intelectuais, sociais e emocionais.

Além disso, a proposta STEAM favorece o engajamento dos alunos. Projetos conectados a problemas reais tendem a despertar maior interesse, pois os estudantes percebem sentido

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Educação Física - Professor de Ensino Fundamental e Ensino Médio

ESPORTES DE INVASÃO TERRITORIAL

Os esportes de invasão territorial são modalidades coletivas em que duas equipes disputam simultaneamente um mesmo espaço de jogo, com o objetivo de avançar sobre o território adversário para atingir uma meta, alvo ou zona de pontuação. Essa categoria recebe esse nome porque a lógica principal do jogo envolve invadir o campo defensivo do oponente, superar sua organização defensiva e criar condições favoráveis para finalizar uma ação ofensiva, como marcar um gol, converter uma cesta, apoiar a bola em uma área específica ou lançar um objeto em direção ao alvo.

Nessas modalidades, ataque e defesa acontecem de maneira alternada e dinâmica. Uma equipe, ao recuperar a posse da bola ou do implemento, passa a organizar suas ações ofensivas; a outra, por sua vez, precisa impedir a progressão, proteger seu alvo e tentar recuperar a posse. Por isso, esses esportes exigem não apenas domínio técnico, mas também leitura de jogo, cooperação, comunicação, ocupação inteligente dos espaços e tomada de decisão constante.

► Características gerais da lógica interna

Território, oposição e cooperação

A lógica interna dos esportes de invasão territorial combina três elementos centrais: o espaço a ser conquistado, a oposição direta dos adversários e a cooperação entre companheiros de equipe. Diferentemente de modalidades em que os participantes atuam separados por uma rede ou competem em tempos distintos, nos esportes de invasão todos interagem ao mesmo tempo, disputando a posse e tentando controlar o ritmo da partida.

Alguns exemplos ajudam a compreender essa categoria de forma mais concreta:

- **Futebol e futsal:** buscam a progressão coletiva para finalizar ao gol adversário.
- **Handebol:** organiza ataques rápidos e posicionais para arremessar ao gol.
- **Basquetebol:** utiliza passes, dribles e movimentações para criar arremessos à cesta.
- **Rugby:** valoriza avanço territorial, contato corporal regulamentado e conquista da zona de pontuação.
- **Hóquei e polo aquático:** adaptam a mesma lógica de invasão a diferentes superfícies e ambientes.

► Diferença em relação a outras categorias esportivas

Identificação pela finalidade do jogo

Os esportes de invasão territorial distinguem-se de outras categorias porque sua finalidade central está na conquista do espaço adversário. Nos esportes de rede ou parede, como voleibol e tênis, há separação física entre os lados do jogo. Nos esportes de marca, como atletismo e natação, busca-se superar tempos, distâncias ou alturas. Já nos esportes de precisão, como bocha e tiro com arco, o foco está na aproximação de um alvo. Assim, compreender os esportes de invasão exige perceber que o jogo é estruturado pela disputa territorial, pela oposição direta e pela necessidade de agir coletivamente em situações imprevisíveis.

PRINCÍPIOS TÁTICOS E ORGANIZAÇÃO DO JOGO

► Ataque, defesa e transição

A dinâmica coletiva das ações

Nos esportes de invasão territorial, a organização do jogo depende da capacidade das equipes de alternar rapidamente entre ataque, defesa e transição. O ataque ocorre quando uma equipe tem a posse da bola ou do implemento e busca avançar pelo espaço de jogo para criar uma situação favorável de finalização. A defesa acontece quando a equipe adversária tenta impedir essa progressão, proteger seu alvo e recuperar a posse. Já a transição corresponde ao momento de passagem entre uma fase e outra, sendo decisiva porque muitos desequilíbrios surgem justamente quando os jogadores ainda estão reorganizando suas posições.

Para compreender melhor essa estrutura, a tabela a seguir apresenta uma síntese didática dos principais momentos do jogo e de suas funções:

Momento do jogo	Objetivo principal	Exemplos de ações
Ataque	Progredir no território adversário e criar finalizações	Passar, driblar, conduzir, deslocar-se, apoiar o companheiro e finalizar
Defesa	Impedir o avanço adversário e proteger o alvo	Marcar, bloquear, interceptar, recompor-se e pressionar
Transição ofensiva	Passar rapidamente da defesa para o ataque	Contra-atacar, ocupar espaços livres e acelerar a progressão

AMOSTRA

Transição defensiva	Passar rapidamente do ataque para a defesa	Retornar, fechar espaços, retardar o ataque adversário e reorganizar a marcação
---------------------	--	---

► **Ocupação dos espaços e leitura do território**

Uso inteligente do campo de jogo

A ocupação dos espaços é um princípio essencial nesses esportes, pois a equipe que se movimenta de forma organizada consegue criar linhas de passe, ampliar possibilidades ofensivas e dificultar a ação defensiva adversária. No ataque, ocupar bem o território significa distribuir os jogadores de modo equilibrado, evitando aglomerações e favorecendo a circulação da bola. Na defesa, significa reduzir espaços, proteger regiões perigosas e orientar o adversário para zonas de menor risco.

► **Progressão, apoio, cobertura e finalização**

Tomada de decisão durante o jogo

A progressão depende da escolha adequada entre avançar individualmente, passar para um companheiro ou mudar a direção da jogada. O apoio acontece quando jogadores sem a posse se posicionam para ajudar quem conduz a ação ofensiva. A cobertura, por sua vez, é fundamental na defesa, pois garante proteção caso um companheiro seja superado. A finalização representa o momento em que a equipe tenta transformar sua construção coletiva em pontuação.

Assim, os esportes de invasão territorial exigem pensamento tático constante. O jogador precisa observar companheiros, adversários, espaços livres, posição do alvo e tempo de jogo. Mais do que executar gestos técnicos isolados, ele deve compreender quando, como e por que agir em cada situação.

ASPECTOS TÉCNICOS, FÍSICOS, COGNITIVOS E SOCIOEDUCATIVOS

► **Habilidades técnicas nos esportes de invasão territorial**

Execução motora e adaptação ao contexto do jogo

Nos esportes de invasão territorial, as habilidades técnicas são os recursos motores que permitem ao jogador participar das ações ofensivas e defensivas com eficiência. Entretanto, essas técnicas não devem ser compreendidas apenas como movimentos isolados, repetidos mecanicamente. Em situações reais de jogo, cada gesto técnico precisa estar relacionado a uma intenção tática, pois passar, driblar, conduzir, arremessar, chutar ou se deslocar depende da leitura do espaço, da posição dos adversários e da movimentação dos companheiros.

Entre as habilidades mais frequentes nessa categoria, destacam-se algumas ações fundamentais para a construção do jogo coletivo:

- **Passe:** permite a circulação da bola, a progressão da equipe e a criação de novas possibilidades ofensivas.
- **Recepção:** garante o controle da posse e prepara o jogador para decidir a próxima ação.
- **Condução ou drible:** possibilita avançar pelo espaço, superar adversários e reorganizar a jogada.

- **Finalização:** representa a tentativa de transformar a ação coletiva em pontuação.
- **Deslocamentos:** permitem ocupar espaços, oferecer apoio, marcar adversários e proteger regiões importantes do jogo.

► **Capacidades físicas envolvidas**

Movimento, intensidade e exigência corporal

Esses esportes exigem diferentes capacidades físicas, pois o jogo envolve acelerações, mudanças de direção, saltos, contatos corporais regulamentados, deslocamentos contínuos e ações rápidas de ataque e defesa. A velocidade é importante para chegar primeiro aos espaços livres ou reagir à movimentação adversária. A agilidade contribui para mudar de direção com controle corporal. A resistência permite manter bom desempenho durante a partida. A força aparece em disputas de posição, lançamentos, saltos e arremessos. Já a coordenação motora integra movimentos variados, tornando a participação mais precisa e eficiente.

► **Aspectos cognitivos e tomada de decisão**

Percepção, antecipação e resolução de problemas

Além do domínio corporal, os esportes de invasão territorial exigem intensa participação cognitiva. O jogador precisa perceber o que acontece ao seu redor, antecipar possibilidades, selecionar respostas e agir em tempo reduzido. Cada situação apresenta um problema diferente: avançar ou passar, marcar de perto ou proteger o espaço, acelerar o ataque ou manter a posse. Por isso, aprender essas modalidades significa desenvolver inteligência de jogo, e não apenas repetir fundamentos técnicos.

► **Dimensão socioeducativa**

Cooperação, respeito e formação integral

No contexto escolar, esses esportes favorecem aprendizagens sociais relevantes. Como dependem da ação coletiva, estimulam comunicação, cooperação, responsabilidade, respeito às regras e valorização do outro. Também permitem discutir inclusão, participação e fair play, evitando que a aula seja centrada apenas nos estudantes mais habilidosos. Quando bem conduzidos, contribuem para que todos compreendam o jogo, participem com segurança e desenvolvam atitudes éticas dentro e fora das práticas corporais.

ENSINO DOS ESPORTES DE INVASÃO TERRITORIAL NA ESCOLA

► **Abordagem pedagógica e progressão didática**

Aprender o jogo antes de especializar os gestos

O ensino dos esportes de invasão territorial na escola deve priorizar a compreensão da lógica do jogo, e não apenas a repetição técnica dos fundamentos. Isso significa que os estudantes precisam vivenciar situações em que percebam por que passar, quando se deslocar, como ocupar espaços, de que modo defender e qual decisão tomar diante da oposição

LÍNGUA PORTUGUESA (BONÔS)

LEITURA, ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS; INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE TEXTUAL: IDENTIFICAÇÃO DO SENTIDO GLOBAL E DOS PRINCIPAIS TÓPICOS

Compreender e interpretar textos é essencial para que o objetivo de comunicação seja alcançado satisfatoriamente. Com isso, é importante saber diferenciar os dois conceitos. Vale lembrar que o texto pode ser verbal ou não-verbal, desde que tenha um sentido completo.

A **compreensão** se relaciona ao entendimento de um texto e de sua proposta comunicativa, decodificando a mensagem explícita. Só depois de compreender o texto que é possível fazer a sua interpretação.

A **interpretação** são as conclusões que chegamos a partir do conteúdo do texto, isto é, ela se encontra para além daquilo que está escrito ou mostrado. Assim, podemos dizer que a interpretação é subjetiva, contando com o conhecimento prévio e do repertório do leitor.

Dessa maneira, para compreender e interpretar bem um texto, é necessário fazer a decodificação de códigos linguísticos e/ou visuais, isto é, identificar figuras de linguagem, reconhecer o sentido de conjunções e preposições, por exemplo, bem como identificar expressões, gestos e cores quando se trata de imagens.

Dicas práticas

- Faça um resumo (pode ser uma palavra, uma frase, um conceito) sobre o assunto e os argumentos apresentados em cada parágrafo, tentando traçar a linha de raciocínio do texto. Se possível, adicione também pensamentos e inferências próprias às anotações.
- Tenha sempre um dicionário ou uma ferramenta de busca por perto, para poder procurar o significado de palavras desconhecidas.
- Fique atento aos detalhes oferecidos pelo texto: dados, fonte de referências e datas.
- 4. Sublinhe as informações importantes, separando fatos de opiniões.
- Perceba o enunciado das questões. De um modo geral, questões que esperam **compreensão do texto** aparecem com as seguintes expressões: o autor afirma/sugere que...; segundo o texto...; de acordo com o autor... Já as questões que esperam **interpretação do texto** aparecem com as seguintes expressões: conclui-se do texto que...; o texto permite deduzir que...; qual é a intenção do autor quando afirma que...

VARIEDADES DE LINGUAGEM, TIPOS E GÊNEROS TEXTUAIS E ADEQUAÇÃO DA LINGUAGEM AO CONTEXTO COMUNICATIVO

► Definição

A língua é a expressão básica de um povo e, portanto, passa por diversas mudanças ao longo do tempo, como o contexto, a época, a região, a cultura, as necessidades e as vivências do grupo e de cada indivíduo nele inserido.

Essas mudanças na língua recebem o nome de variações ou variantes linguísticas. Elas consistem nas diversas formas de expressão de um idioma de um país, tendo em vista que a língua padrão de uma nação não é homogênea.

A construção do enunciado, a seleção das palavras e até mesmo a tonalidade da fala, entre outras características, são estudados na análise de uma variação linguística.

Dessa forma, confira a seguir as diferentes variações linguísticas existentes:

► Variações sociais (diastráticas)

São diferenças no uso da língua relacionadas à posição social, faixa etária, nível de escolaridade, profissão, grupo cultural etc. Podem ser classificadas em dois grandes grupos. Por um lado, os jargões sociais ou culturais. Por outro lado, os jargões profissionais.

Jargões sociais ou culturais

São expressões, palavras ou gírias usadas por grupos sociais ou culturais, etários ou de convivência que compartilham práticas sociais, costumes ou identidades específicas.

▪ **Quem usa:** jovens, praticantes de esportes, grupos culturais (como capoeiristas, skatistas, gamers, etc.), comunidades online, etc.

▪ **Finalidade:** identidade de grupo, informalidade, pertencimento.

Ex.:

“Dar a caneta” (futebol): driblar o adversário passando a bola entre suas pernas.

“Dropou” (gamer): deixar ou abandonar algo, geralmente em contexto de jogos.

“Mandou bem”: elogio informal, bastante usado entre jovens

Esses jargões têm caráter informal, são muitas vezes passageiros e refletem a cultura do grupo em que circulam.

AMOSTRA

► **Jargões profissionais**

São termos técnicos usados por profissionais de áreas específicas, com significados próprios dentro daquele campo de atuação.

▪ **Quem usa:** médicos, advogados, engenheiros, contadores, professores, etc.

▪ **Finalidade:** precisão técnica, comunicação especializada dentro da profissão.

Ex.:

“Passivo” (Contabilidade): representa as obrigações financeiras da empresa, diferentemente do uso comum da palavra.

“Recesso forense” (Direito): período em que os prazos processuais estão suspensos.

“Anamnese” (Medicina): entrevista feita com o paciente para levantamento de seu histórico clínico.

Esses jargões têm uso restrito ao contexto profissional, são mais estáveis e fazem parte da linguagem técnica ou científica da área.

► **Variações históricas (diacrônicas)**

Estão relacionadas ao desenvolvimento da história. Determinadas expressões deixaram de existir, enquanto outras surgiram e se transformam com o passar dos anos.

Ex.:

Vocabulário: *A palavra defluxo foi substituída, com o tempo, por resfriado; o uso da mesóclise era muito comum no século XIX, tornou-se raro atualmente.*

Grafia: *as reformas ortográficas são bastante regulares, em 1911, uma das mudanças mais significativas foi a substituição do ph por f (pharmácia – farmácia). Em 2009, o trema foi abolido em palavras como bilíngüe, que passou a ser escrita bilingue.*

Já no que se refere às diferenças regionais, temos as variações geográficas (diatópicas)

► **Variações geográficas (diatópicas)**

Essa variante está relacionada à região em que é gerada, assim como ocorre o português brasileiro e os usos que se fazem da língua portuguesa na Angola e em Portugal, denominadas regionalismo. No contexto nacional, especialmente no Brasil, as variações léxicas, de fonemas são abundantes. No interior de um estado elas também são recorrentes.

Ex.:

Abóbora, jerimum e moranga são variações regionais para o mesmo fruto.

Mandioca também pode ser chamada de macaxeira ou aipim, conforme a região.

Tais variações, conhecidas como **regionalismos**, são abundantes no Brasil, não apenas entre regiões diferentes, mas também entre cidades e até mesmo bairros de um mesmo estado.

► **Variações situacionais (diafásicas)**

Por fim, também chamadas de variações estilísticas, referem-se à adequação da linguagem ao contexto da comunicação. Envolve a escolha entre registros formais ou informais, dependendo do ambiente, do interlocutor e do objetivo comunicativo.

A linguagem **culta** caracteriza-se pelo uso das normas gramaticais e por maior formalidade, sendo adequada a contextos como entrevistas de emprego, discursos públicos, petições jurídicas etc.

Por outro lado, a linguagem coloquial é mais espontânea, informal e descontraída, adequada a situações do cotidiano, como conversas entre amigos ou mensagens em aplicativos.

Exemplo de situação:

A forma de se comunicar em uma entrevista de emprego é naturalmente mais formal do que em uma conversa informal com amigos.

Dessa forma, essas variações consideram não apenas o local e a ocasião, mas também as expectativas dos interlocutores envolvidos.

ELEMENTOS DE SENTIDO: COERÊNCIA E PROGRESSÃO TEMÁTICA; RELAÇÕES CONTEXTUAIS ENTRE PARTES DO TEXTO; INFORMAÇÕES EXPLÍCITAS E IMPLÍCITAS; INFERÊNCIAS VÁLIDAS; PRESSUPOSTOS E SUBENTENDIDOS; ELEMENTOS DE ESTRUTURAÇÃO DO TEXTO: RECURSOS DE COESÃO; PRONOMES E SUAS FUNÇÕES REFERENCIAIS; NEXOS E CONECTORES; ORGANIZAÇÃO DE PARÁGRAFOS E PROGRESSÃO TEMÁTICA

A coerência e a coesão são essenciais na escrita e na interpretação de textos. Ambos se referem à relação adequada entre os componentes do texto, de modo que são independentes entre si. Isso quer dizer que um texto pode estar coeso, porém incoerente, e vice-versa.

Enquanto a coesão tem foco nas questões gramaticais, ou seja, ligação entre palavras, frases e parágrafos, a coerência diz respeito ao conteúdo, isto é, uma sequência lógica entre as ideias.

► **Coesão**

A coesão textual ocorre, normalmente, por meio do uso de **conectivos** (preposições, conjunções, advérbios). Ela pode ser obtida a partir da **anáfora** (retoma um componente) e da **catáfora** (antecipa um componente).



GOSTOU DESSE MATERIAL?

Imagine o impacto da versão **COMPLETA** na sua preparação. É o passo que faltava para garantir aprovação e conquistar sua estabilidade. Ative já seu **DESCONTO ESPECIAL!**

EU QUERO SER APROVADO!

