

DE ACORDO COM O EDITAL Nº 001/2026, DE 28 DE MAIO DE 2026.

ARAGUAÍNA-TO

PREFEITURA MUNICIPAL DE ARAGUAÍNA - TOCANTINS

PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

- ▶ Língua Portuguesa
- ▶ Informática
- ▶ Raciocínio Lógico
- ▶ Conhecimentos Específicos

Conteúdo Digital

- ▶ Conhecimentos básicos de História e Geografia do Município de Araguaína:



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.





ARAGUAÍNA - TO

PREFEITURA MUNICIPAL DE ARAGUAÍNA - TOCANTINS

PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

EDITAL Nº 001/2026, DE 28 DE MAIO DE
2026.

CÓD: OP-006JH-26
7908403595648

ÍNDICE

Língua Portuguesa

1. Compreensão e interpretação de textos	7
2. Características dos diversos gêneros textuais; Tipologia textual (Sequências narrativa, descritiva, argumentativa, expositiva, injuntiva e dialogal).....	7
3. Elementos de coesão e coerência textual.....	8
4. Funções da linguagem	9
5. Ortografia oficial	10
6. Acentuação gráfica.....	11
7. Pontuação	13
8. Crase	14
9. Emprego e descrição das classes de palavras	15
10. Sintaxe da oração e do período (Ênfase em concordância e regência)	21
11. Significação das palavras e inferência lexical através do contexto.....	22
12. Paráfrase	23

Informática

1. Dispositivos de armazenamento. Periféricos de um computador	29
2. Configurações básicas do Windows 11	31
3. Aplicativos do Pacote Microsoft Office 2024 (Word, Excel e Power Point)	36
4. Configuração de impressoras.....	44
5. Noções básicas de internet e uso de navegadores	45
6. Noções básicas de correio eletrônico e envio de e-mails	49

Raciocínio Lógico

1. Princípio da Regressão ou Reversão	57
2. Lógica dedutiva, argumentativa e quantitativa.....	58
3. Lógica matemática qualitativa	65
4. Sequências lógicas envolvendo números, letras e figuras	68
5. Geometria básica	70
6. Álgebra básica	78
7. Sistemas lineares	81
8. Calendários	83
9. Numeração	85
10. Razões especiais	86
11. Análise combinatória	88
12. Probabilidade.....	90
13. Progressões Aritmética e Geométrica	92
14. Conjuntos: As relações de pertinência; Inclusão e igualdade; Operações entre conjuntos, união, interseção e diferença	96
15. Comparações	98

Conhecimentos Específicos Professor de Educação Física

1. Histórico da Educação Física	103
2. Construindo competências e habilidades em Educação Física	106
3. Avaliação em Educação Física	109
4. Educação Física e sociedade	109
5. Fundamentos didático-pedagógicos da educação física	113
6. Aspectos da aprendizagem motora	117
7. Aspectos sócio-históricos da Educação Física	121
8. Política educacional e Educação Física	122
9. Cultura e Educação Física	122
10. Aspectos da competição e cooperação no cenário escolar	125
11. Competências e habilidades propostas pelos PCNs do Ensino Fundamental para a Disciplina de Educação Física	125
12. Atividade física e saúde	127

Conteúdo Digital Conhecimentos básicos de História e Geografia do Município de Araguaína

1. Formação histórica: Origens e ocupação primária; Formação administrativa; Localização	3
2. Geográfica Histórica. Evolução Político-Administrativa. Origem e Emancipação: Primeiros	3
3. Habitantes, fundação e processo de emancipação política. Fatos históricos marcantes, ciclos econômicos. Influência religiosa. Influência da rodovia Belém-Brasília. Localização e Fronteiras; Aspectos Físicos: Clima, relevo, hidrografia (rios e bacias), vegetação e biomas. Demografia e Economia: População, principais atividades econômicas (indústria, agropecuária, comércio e serviços). Geopolítica: Limites territoriais, microrregião, divisão político-administrativa e localização no estado. Hidrografia Local. Crescimento e Representação Populacional; Indicadores de Desenvolvimento.	3

Conteúdo Digital

▪ Para estudar o Conteúdo Digital acesse sua “Área do Cliente” em nosso site, ou siga os passos indicados na página 2 para acessar seu bônus.

<https://www.apostilasopcao.com.br/customer/account/login/>

LÍNGUA PORTUGUESA

COMPREENSÃO E INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS

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...

CARACTERÍSTICAS DOS DIVERSOS GÊNEROS TEXTUAIS; TIPOLOGIA TEXTUAL (SEQUÊNCIAS NARRATIVA, DESCRITIVA, ARGUMENTATIVA, EXPOSITIVA, INJUNTIVA E DIALOGAL)

A classificação de textos em tipos e gêneros é essencial para compreendermos sua estrutura linguística, função social e finalidade. Antes de tudo, é crucial discernir a distinção entre essas duas categorias.

► Tipos textuais

A tipologia textual se classifica a partir da estrutura e da finalidade do texto, ou seja, está relacionada ao modo como o texto se apresenta. A partir de sua função, é possível estabelecer um padrão específico para se fazer a enunciação.

Veja, no quadro abaixo, os principais tipos e suas características:

TEXTO NARRATIVO	Apresenta um enredo, com ações e relações entre personagens, que ocorre em determinados espaço e tempo. É contado por um narrador, e se estrutura da seguinte maneira: apresentação > desenvolvimento > clímax > desfecho
TEXTO DISSERTATIVO-ARGUMENTATIVO	Tem o objetivo de defender determinado ponto de vista, persuadindo o leitor a partir do uso de argumentos sólidos. Sua estrutura comum é: introdução > desenvolvimento > conclusão.
TEXTO EXPOSITIVO	Procura expor ideias, sem a necessidade de defender algum ponto de vista. Para isso, usa-se comparações, informações, definições, conceitualizações etc. A estrutura segue a do texto dissertativo-argumentativo.



AMOSTRA

TEXTO DESCRITIVO	Expõe acontecimentos, lugares, pessoas, de modo que sua finalidade é descrever, ou seja, caracterizar algo ou alguém. Com isso, é um texto rico em adjetivos e em verbos de ligação.
TEXTO INJUNTIVO	Oferece instruções, com o objetivo de orientar o leitor. Sua maior característica são os verbos no modo imperativo.

► **Gêneros textuais**

A classificação dos gêneros textuais se dá a partir do reconhecimento de certos padrões estruturais que se constituem a partir da função social do texto. No entanto, sua estrutura e seu estilo não são tão limitados e definidos como ocorre na tipologia textual, podendo se apresentar com uma grande diversidade. Além disso, o padrão também pode sofrer modificações ao longo do tempo, assim como a própria língua e a comunicação, no geral.

Alguns exemplos de gêneros textuais:

- Artigo;
- Bilhete;
- Bula;
- Carta;
- Conto;
- Crônica;
- E-mail;
- Lista;
- Manual;
- Notícia;
- Poema;
- Propaganda;
- Receita culinária;
- Resenha;
- Seminário.

Vale lembrar que é comum enquadrar os gêneros textuais em determinados tipos textuais. No entanto, nada impede que um texto literário seja feito com a estruturação de uma receita culinária, por exemplo. Então, fique atento quanto às características, à finalidade e à função social de cada texto analisado.

ELEMENTOS DE COESÃO E COERÊNCIA TEXTUAL

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).

Confira, então, as principais regras que garantem a coesão textual:

REGRA	CARACTERÍSTICAS	EXEMPLOS
REFERÊNCIA	– Pessoal (uso de pronomes pessoais ou possessivos) – anafórica – Demonstrativa (uso de pronomes demonstrativos e advérbios) – catáfora – Comparativa (uso de comparações por semelhanças)	João e Maria são crianças. <i>Eles</i> são irmãos. Fiz todas as tarefas, exceto <u>esta</u>: colonização africana. Mais um ano <u>igual</u> aos outros...



INFORMÁTICA

DISPOSITIVOS DE ARMAZENAMENTO. PERIFÉRICOS DE UM COMPUTADOR

HARDWARE E SOFTWARE

A informática é a área relacionada ao tratamento automático da informação por meio de recursos computacionais. Ela envolve computadores, programas, redes, dispositivos digitais e sistemas capazes de receber dados, processá-los, armazená-los e apresentar resultados úteis ao usuário. Em sentido amplo, a informática não está presente apenas em computadores pessoais, mas também em celulares, caixas eletrônicos, sistemas bancários, plataformas educacionais, equipamentos hospitalares, veículos, indústrias e diversos serviços digitais.

Para compreender a informática, é essencial diferenciar dado e informação. Dados são elementos isolados, como números, letras, símbolos ou registros sem interpretação imediata. A informação surge quando esses dados são organizados, processados e analisados dentro de um contexto. Por exemplo, uma lista de notas escolares contém dados; quando o sistema calcula médias, gera relatórios e indica o desempenho dos alunos, esses dados se transformam em informação útil.

► Hardware e software

Partes física e lógica do sistema

Todo sistema computacional depende da integração entre hardware e software. O hardware corresponde à parte física do computador, isto é, aos componentes que podem ser tocados, conectados, substituídos ou reparados. Já o software corresponde à parte lógica, formada por programas, sistemas, aplicativos e instruções que orientam o funcionamento da máquina.

A tabela a seguir apresenta uma comparação didática entre esses dois elementos fundamentais.

Aspecto	Hardware	Software
Natureza	Parte física do computador	Parte lógica do computador
Forma de existência	Pode ser tocado e visto fisicamente	Existe como instruções, códigos e programas
Função	Executar operações físicas e permitir interação	Controlar, organizar e orientar o hardware

Exemplos	Monitor, teclado, mouse, processador, memória, HD, SSD e impressora	Sistema operacional, navegador, editor de texto, antivírus e aplicativos
Problemas comuns	Quebra, superaquecimento, mau contato ou desgaste	Travamentos, vírus, incompatibilidade ou erro de atualização

Funcionamento integrado

Hardware e software são complementares. Um computador sem software é apenas um conjunto de peças sem orientação funcional. Da mesma forma, um software sem hardware não possui meio físico para ser executado. Assim, o funcionamento do computador depende da ação conjunta entre componentes materiais e instruções lógicas.

HARDWARE: COMPONENTES FÍSICOS DO COMPUTADOR

► Conceito de hardware

Estrutura material do sistema computacional

Hardware é o conjunto de componentes físicos que formam um computador ou dispositivo digital. Ele inclui peças internas, periféricos, placas, cabos, conectores, unidades de armazenamento e equipamentos de comunicação. Diferentemente do software, que corresponde aos programas e instruções, o hardware representa a parte material do sistema, ou seja, aquilo que possui existência física e pode ser instalado, removido, substituído ou reparado.

O hardware é responsável por executar fisicamente as operações solicitadas pelo software. Quando o usuário abre um programa, digita um texto, move o mouse ou imprime um documento, diversos componentes físicos trabalham em conjunto para transformar comandos em resultados visíveis.

AMOSTRA

► Principais grupos de hardware

Classificação conforme a função

A tabela a seguir organiza os principais grupos de hardware, relacionando cada grupo à sua função no funcionamento do computador.

Grupo de hardware	Função principal	Exemplos
Processamento	Executa instruções, cálculos e operações lógicas	Processador e placa de vídeo
Memória	Mantém dados temporários ou instruções essenciais	RAM, ROM e memória cache
Armazenamento	Guarda arquivos, programas e sistema operacional	HD, SSD, pen drive e cartão de memória
Entrada	Permite inserir dados e comandos no computador	Teclado, mouse, scanner, microfone e câmera
Saída	Apresenta resultados ao usuário	Monitor, impressora, caixas de som e projetor
Integração	Conecta e organiza a comunicação entre componentes	Placa-mãe, barramentos, portas e conectores

► Componentes internos principais

Processador, placa-mãe, memória e armazenamento

O processador, também chamado de CPU, interpreta e executa instruções. A placa-mãe conecta os componentes internos e permite a comunicação entre processador, memória, armazenamento e periféricos. A memória RAM guarda temporariamente os dados em uso, enquanto HD e SSD armazenam arquivos de forma permanente. O SSD, por não possuir partes mecânicas, costuma ser mais rápido que o HD.

O bom funcionamento do hardware depende de compatibilidade, conservação e refrigeração. Poeira, calor excessivo, quedas de energia e peças incompatíveis podem causar lentidão, travamentos, desligamentos inesperados ou danos físicos.

SOFTWARE: PROGRAMAS, SISTEMAS E APLICAÇÕES

► Conceito de software

Parte lógica do sistema computacional

Software é o conjunto de programas, comandos e instruções que orientam o funcionamento de um computador ou dispositivo digital. Ele não corresponde a uma peça física, mas à parte lógica

responsável por indicar ao hardware o que deve ser feito. É por meio do software que o usuário consegue escrever textos, acessar a internet, editar imagens, assistir a vídeos, jogar, enviar mensagens, organizar arquivos e executar diversas atividades.

O software depende do hardware para ser instalado, armazenado e executado. Ao mesmo tempo, o hardware precisa do software para realizar tarefas úteis. Essa relação mostra que o computador funciona como um sistema integrado: as peças físicas executam as ações, enquanto os programas determinam a lógica dessas ações.

► Tipos de software

Classificação conforme a função

Os softwares podem ser classificados de acordo com o papel que desempenham no sistema. Essa classificação ajuda a entender que nem todos os programas têm a mesma finalidade.

Tipo de software	Função	Exemplos
Software de sistema	Controla o funcionamento geral do computador	Sistema operacional, drivers e utilitários
Software aplicativo	Permite ao usuário realizar tarefas específicas	Navegador, editor de texto, planilha, jogos e aplicativos de mensagem
Software de desenvolvimento	Auxilia na criação de outros programas	Linguagens de programação, editores de código e compiladores

► Sistema operacional, drivers e utilitários

Programas essenciais ao funcionamento

O sistema operacional é o principal software de sistema. Ele gerencia memória, processador, arquivos, dispositivos, programas e a interação com o usuário. Sem ele, o uso do computador seria limitado e pouco acessível.

Os drivers permitem a comunicação entre o sistema operacional e os componentes de hardware. Uma impressora, uma placa de vídeo ou uma placa de rede pode precisar de driver adequado para funcionar corretamente. Já os utilitários auxiliam na manutenção, proteção e organização do sistema, como antivírus, compactadores, ferramentas de backup e programas de limpeza.

O uso responsável de software exige atenção à origem dos programas, ao licenciamento, à compatibilidade e às atualizações. Programas desatualizados ou baixados de fontes duvidosas podem gerar falhas, vírus e riscos de segurança.

RACIOCÍNIO LÓGICO

PRINCÍPIO DA REGRESSÃO OU REVERSÃO

PRINCÍPIO DA REGRESSÃO

Esta técnica consiste em determinar um valor inicial pedido pelo problema a partir de um valor final dado. Ou seja, é um método para resolver alguns problemas do primeiro grau, ou seja, problemas que recaem em equações do primeiro grau, de “trás para frente”.

► Operações

Você precisa saber transformar algumas operações:

- **Soma:** a regressão é feita pela subtração.
- **Subtração:** a regressão é feita pela soma.
- **Multiplicação:** a regressão é feita pela divisão.
- **Divisão:** a regressão é feita pela multiplicação

Exemplo 1: (SENAI)

O sr. Altair deu muita sorte em um programa de capitalização bancário. Inicialmente, ele apresentava um saldo devedor X no banco, mas resolveu depositar 500 reais, o que cobriu sua dívida e ainda lhe sobrou uma certa quantia A. Essa quantia A, ele resolveu aplicar no programa e ganhou quatro vezes mais do que tinha, ficando então com uma quantia B. Uma segunda vez, o sr. Altair resolveu aplicar no programa, agora a quantia B que possuía, e novamente saiu contente, ganhou três vezes o valor investido. Ao final, ele passou de devedor para credor de um valor de R\$ 3 600,00 no banco. Qual era o saldo inicial X do sr. Altair?

- (A) -R\$ 350,00.
- (B) -R\$ 300,00.
- (C) -R\$ 200,00.
- (D) -R\$ 150,00.
- (E) -R\$ 100,00.

Resolução:

Devemos partir da última aplicação. Sabemos que a última aplicação é 3B, logo:

$$3B = 3600 \rightarrow B = 3600/3 \rightarrow B = 1200$$

$$\text{A } 1^{\text{a}} \text{ aplicação resultou em B e era } 4A: B = 4A \rightarrow 1200 = 4A \rightarrow A = 1200/4 \rightarrow A = 300$$

A é o saldo que sobrou do pagamento da dívida X com os 500 reais: $A = 500 - X \rightarrow 300 = 500 - X \rightarrow$

$$\text{▪ } X = 300 - 500 \rightarrow -X = -200. (-1) \rightarrow X = 200.$$

Como o valor de X representa uma dívida representamos com o sinal negativo: a dívida era de R\$ -200,00.

Resposta: C

Exemplo 2: (IDECAN)

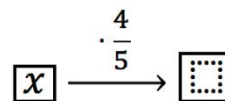
Um pai deu a seu filho mais velho $1/5$ das balinhas que possuía e chupou 3. Ao filho mais novo deu $1/3$ das balinhas que sobraram mais 2 balinhas. Ao filho do meio, João, deu $1/6$ das balinhas que sobraram, após a distribuição ao filho mais novo. Sabe-se que o pai ainda ficou com 30 balinhas. Quantas balinhas ele possuía inicialmente?

- (A) 55
- (B) 60
- (C) 75
- (D) 80
- (E) 100

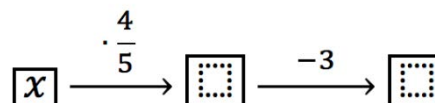
Resolução:

Basta utilizar o princípio da reversão e resolver de trás para frente. Antes, vamos montar o nosso diagrama. Digamos que o pai possuía x balinhas inicialmente.

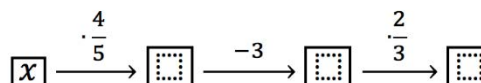
Se o pai deu $1/5$ das balinhas para o filho mais velho, então ele ficou com $4/5$ das balinhas.



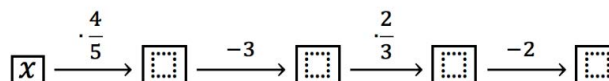
Se ele chupou 3 balas, vamos diminuir 3 unidades do total que restou.



Ao filho mais novo, deu $1/3$ das balinhas. Assim, sobraram $2/3$ das balinhas.



Em seguida, ele deu mais duas balinhas para o filho mais novo. Assim, vamos subtrair duas balinhas.



Finalmente, ele deu $1/6$ do restante para o filho do meio. Assim, restaram $5/6$ das balinhas, que corresponde a 30 balinhas.

AMOSTRA

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{} \xrightarrow{-3} \boxed{} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{} \xrightarrow{-2} \boxed{} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Agora é só voltar realizando as operações inversas.

Se na ida nós multiplicamos por $\frac{5}{6}$, na volta nós devemos dividir por $\frac{5}{6}$, ou seja, devemos multiplicar por $\frac{6}{5}$.

Vamos preencher o penúltimo quadradinho com $30 \cdot \frac{6}{5} = 36$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{} \xrightarrow{-3} \boxed{} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Se na ida nós subtraímos 2, então na volta devemos adicionar 2. Vamos preencher o quadradinho anterior com $36 + 2 = 38$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{} \xrightarrow{-3} \boxed{} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Seguindo o mesmo raciocínio, o próximo quadradinho será preenchido por $38 \cdot \frac{3}{2} = 57$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Agora temos $57 + 3 = 60$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{60} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Finalmente, temos $60 \cdot \frac{5}{4} = 75$.

$$\boxed{75} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{60} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Resposta: C

LÓGICA DEDUTIVA, ARGUMENTATIVA E QUANTITATIVA

LÓGICA DE ARGUMENTAÇÃO

A retórica é um conjunto de técnicas para persuadir através do discurso ou o estudo e a prática da argumentação.

O conjunto de técnicas implica em conhecimentos teóricos e práticas para atingir um objetivo.

A retórica se refere às técnicas que permitem persuadir ou convencer através do discurso, que tem como intuito, convencer unicamente através do uso da palavra.

A obra Retórica, de Aristóteles contém as bases do raciocínio retórico como argumentativo. De acordo com Aristóteles, a retórica parece ser capaz de descobrir os meios de persuasão relativos a cada assunto.

A retórica, defende Aristóteles, é aplicável a qualquer assunto, apesar de não ter um objeto determinado, exerce-se num âmbito muito definido, o âmbito do discurso feito em público com fins persuasivos.

Aristóteles distingue três espécies de discurso público:

- O discurso deliberativo ou político, que decorre numa assembleia ou conselho e visa mostrar a vantagem ou desvantagem de uma ação, é exortativo;
- O discurso judicial ou forense, que decorre perante um tribunal e visa mostrar a justiça ou injustiça do que foi feito, é de acusação ou de defesa;
- E o discurso demonstrativo, que se destina a louvar ou a censurar uma pessoa ou coisa, mostrando a virtude ou defeito.

A Retórica é, para Aristóteles, uma arte que o orador pode aperfeiçoar. Para isso, dispõe de meios de persuasão, técnicos e determina-se a partir de três domínios distintos e constituem-se igualmente em três tipos de estratégias argumentativas.

São elas:

- **O ethos:** que remete para o carácter do orador;
- **O pathos:** que implica o estado emocional do auditório despertado pelo orador;
- **O logos [argumento]:** que assenta na própria argumentação.

Citamos os três tipos para satisfazer a curiosidade e trazer mais erudição ao texto, mas o que interessa para os concursos relacionados ao ensino médio, é o caso 3.

No caso 1 obtém-se a persuasão quando o próprio discurso e a notoriedade causam, nos ouvintes, a impressão de que o orador é digno de confiança. Para inspirar confiança, o orador deve mostrar inteligência e racionalidade, um carácter virtuoso, disposição e gostar do que está fazendo.

No caso 2 obtém-se a persuasão quando o próprio discurso suscita nos ouvintes sensação receptiva.

No caso 3 obtém-se a persuasão por meio de argumentos verdadeiros ou prováveis que levam os ouvintes e/ou leitores, a acreditar que a perspectiva do comunicador é correta. Uma estratégia centrada no logos (os argumentos e a sua apresentação) é dirigida à racionalidade do auditório.

Nesse caso a retórica é a ferramenta para o uso de argumentos lógicos no sentido de convencer pela verdade ou tautologia das premissas e conclusões em várias etapas. Se houver má intenção, pode-se usar argumentos falaciosos (explicado à frente).

► Analogias

É uma característica do gênero humano observar objetos e compará-los, é esse o modo de aprendizagem mais simples. Observa-se e se busca algo semelhante na memória, se não encontra, ocorre um novo aprendizado. A ciência evoluiu buscando modelos para representar a realidade, lembre-se de modelos atômicos. Nem sempre os modelos representam bem a

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Professor de Educação Física

HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

AS ORIGENS DA EDUCAÇÃO FÍSICA NAS SOCIEDADES ANTIGAS

► O corpo como parte da vida social, cultural e educativa

A história da Educação Física começa muito antes de ela existir como disciplina escolar ou campo organizado de conhecimento. Nas sociedades antigas, as práticas corporais faziam parte da vida cotidiana, da sobrevivência, da religião, da guerra, da educação e das manifestações culturais. O movimento corporal não era visto apenas como atividade recreativa, mas como uma necessidade ligada à manutenção da vida e à organização social. Caçar, correr, nadar, lutar, lançar objetos, escalar, dançar e marchar eram ações fundamentais para a adaptação humana ao ambiente e para a proteção dos grupos.

Nas primeiras comunidades humanas, o corpo era educado pela própria experiência prática. A aprendizagem ocorria por observação, repetição e participação nas atividades do grupo. Crianças e jovens aprendiam gestos, habilidades e comportamentos corporais necessários à sobrevivência coletiva. Assim, mesmo sem escolas formais, já existia uma espécie de educação do corpo, transmitida entre gerações. Essa formação corporal estava relacionada ao domínio da força, da resistência, da coordenação, da coragem e da disciplina.

Com o surgimento das grandes civilizações antigas, como Egito, Mesopotâmia, China, Índia, Grécia e Roma, as práticas corporais passaram a ganhar funções mais definidas. Em muitos casos, eram usadas para preparar guerreiros, fortalecer trabalhadores, celebrar rituais religiosos, demonstrar poder político ou formar cidadãos. O corpo era compreendido como instrumento de ação, defesa, expressão e pertencimento social. Por isso, a Educação Física, em suas origens, não pode ser separada da cultura, da política, da religião e da organização econômica de cada povo.

► Práticas corporais nas civilizações antigas

Nas civilizações antigas, a valorização do corpo variava conforme as necessidades e os valores de cada sociedade. No Egito Antigo, por exemplo, há registros de lutas, danças, jogos com bola, natação, remo e exercícios acrobáticos. Essas práticas apareciam em cerimônias, treinamentos militares e momentos de lazer. O corpo era associado à força, à beleza, à habilidade e também à ordem social. Muitas representações artísticas mostram movimentos corporais organizados, o que indica que essas atividades tinham importância cultural.

Na China Antiga, práticas corporais também estiveram ligadas à saúde, à disciplina e ao equilíbrio. Algumas formas de exercícios eram associadas à respiração, à harmonia do corpo e à prevenção de doenças. Já na Índia, certas práticas corporais se

relacionavam à espiritualidade, ao controle da mente e à busca de equilíbrio interior. Esses exemplos mostram que a educação do corpo nem sempre esteve ligada apenas à força ou à guerra; em alguns contextos, também envolvia saúde, autocontrole e formação moral.

Entre os povos antigos, a preparação física para a guerra teve papel importante. Sociedades marcadas por disputas territoriais precisavam de homens resistentes, ágeis e disciplinados. Por isso, exercícios como corrida, luta, lançamento, marcha e manejo de armas eram valorizados. A capacidade corporal era entendida como elemento essencial para a defesa da comunidade e para a expansão do poder político. Nesse sentido, a Educação Física antiga tinha forte caráter prático e coletivo.

► A Grécia Antiga e a formação do corpo

A Grécia Antiga ocupa lugar central na história da Educação Física, pois foi uma das sociedades que mais valorizou a formação corporal como parte da educação humana. Para os gregos, especialmente em algumas cidades, o desenvolvimento físico estava relacionado à formação moral, intelectual e cívica. O corpo bem preparado era visto como expressão de equilíbrio, beleza, coragem e disciplina. A educação ideal buscava harmonizar corpo e mente, valorizando tanto o pensamento quanto a ação.

Em Esparta, a formação corporal tinha finalidade fortemente militar. Desde cedo, os jovens eram preparados para suportar dificuldades, obedecer a regras rígidas e desenvolver força, resistência e coragem. O corpo era treinado para servir ao Estado e à guerra. A educação física espartana tinha caráter severo, disciplinador e coletivo, com pouca preocupação com a individualidade. O objetivo principal era formar guerreiros capazes de defender a cidade.

Em Atenas, embora também houvesse valorização da preparação física, a concepção era mais ampla. A formação do cidadão envolvia ginástica, música, filosofia, retórica e participação política. A ginástica era considerada parte importante da educação, pois contribuía para a saúde, a beleza corporal e o equilíbrio moral. O corpo não era apenas instrumento de guerra, mas também parte da formação integral do indivíduo.

Os Jogos Olímpicos antigos, realizados em Olímpia, representam um dos principais exemplos da importância das práticas corporais na cultura grega. As competições envolviam modalidades como corrida, luta, lançamento de disco, lançamento de dardo, salto e pentatlo. Mais do que simples disputas esportivas, esses jogos tinham significado religioso, político e cultural. Eles reuniam diferentes cidades gregas e expressavam ideais de honra, excelência e superação.

► Roma Antiga e o sentido prático da preparação física

Em Roma, as práticas corporais assumiram um caráter mais utilitário e militar. Diferentemente dos gregos, que associavam o corpo à formação estética, moral e filosófica, os romanos valorizavam principalmente a preparação para a guerra, a disciplina e a

AMOSTRA

eficiência. O exercício físico era importante para formar soldados fortes, resistentes e obedientes. Corridas, marchas, combates, arremessos e treinamentos com armas faziam parte da formação militar romana.

Com o crescimento do Império Romano, também se desenvolveram espetáculos públicos envolvendo o corpo, como lutas de gladiadores, corridas de bigas e apresentações em grandes arenas. Essas práticas tinham função política e social, pois serviam para entreter a população, demonstrar poder e reforçar a autoridade do Estado. O corpo, nesse contexto, podia ser visto tanto como instrumento de treinamento quanto como espetáculo público.

A tradição romana contribuiu para consolidar a ideia de que o exercício físico poderia servir à disciplina, à ordem e à preparação militar. Ao mesmo tempo, mostrou que as práticas corporais podiam ser usadas como forma de controle social e entretenimento coletivo. Assim, a história da Educação Física nas sociedades antigas revela que o corpo sempre foi educado de acordo com os interesses, valores e necessidades de cada época.

A EDUCAÇÃO FÍSICA DA IDADE MÉDIA À MODERNIDADE

► A mudança de visão sobre o corpo na Idade Média

Durante a Idade Média, a relação entre corpo, educação e sociedade passou por transformações importantes. Em grande parte da Europa medieval, a vida social foi profundamente marcada pela influência religiosa cristã, que valorizava a espiritualidade, a salvação da alma e a disciplina moral. Nesse contexto, o corpo nem sempre ocupava uma posição central na formação humana, pois muitas práticas corporais passaram a ser vistas com cautela quando associadas ao prazer, ao excesso, à vaidade ou à violência.

Isso não significa que as atividades físicas desapareceram. Elas continuaram presentes em diferentes formas, especialmente nas práticas militares, nas festas populares, nas danças, nos jogos e nas atividades de trabalho. Entretanto, a educação formal do período priorizava principalmente conteúdos religiosos, morais e intelectuais. O corpo era mais frequentemente associado à necessidade de controle, esforço e obediência do que ao desenvolvimento equilibrado do indivíduo.

A nobreza medieval mantinha uma formação corporal voltada para a guerra e para a defesa de territórios. Os cavaleiros, por exemplo, eram treinados desde jovens para cavalgar, manejar armas, lutar, caçar e suportar longos deslocamentos. Essa preparação física fazia parte da educação aristocrática e estava ligada a valores como coragem, honra, lealdade e disciplina. Já entre as camadas populares, o corpo era educado sobretudo pelo trabalho manual, pela vida rural e pelas práticas comunitárias.

► O Renascimento e a retomada da valorização do corpo

Com o Renascimento, entre os séculos XIV e XVI, ocorreu uma mudança significativa na maneira de compreender o ser humano. A cultura renascentista retomou elementos da Antiguidade Clássica, especialmente da tradição greco-romana, e passou a valorizar mais a razão, a ciência, a arte, a beleza e a formação integral. Nesse novo ambiente intelectual, o corpo voltou a ser visto como parte importante da educação e da experiência humana.

O ideal renascentista defendia que o indivíduo deveria desenvolver suas capacidades físicas, intelectuais, artísticas e morais. A educação, portanto, não deveria limitar-se ao estudo religioso ou abstrato, mas também contemplar o cuidado com o corpo, a saúde, a postura, a elegância, a força e a habilidade motora. A prática de exercícios passou a ser associada à formação de pessoas equilibradas, saudáveis e socialmente preparadas.

Nesse período, pensadores e educadores começaram a defender a importância dos jogos, das atividades ao ar livre e dos exercícios físicos na formação dos jovens. O corpo deixou de ser visto apenas como algo a ser controlado e passou a ser entendido também como dimensão educativa. Essa mudança não ocorreu de forma imediata nem igual em todos os lugares, mas abriu caminho para a construção de uma visão mais ampla da Educação Física.

O Renascimento também foi marcado pelo avanço dos estudos anatômicos e médicos. O interesse pelo funcionamento do corpo humano contribuiu para aproximar exercício físico, saúde e conhecimento científico. A observação do corpo, dos movimentos e dos efeitos da atividade física passou a ganhar maior importância. Assim, a Educação Física começou a se aproximar de fundamentos racionais e científicos, ainda que de maneira inicial.

► A Modernidade e o surgimento dos métodos ginásticos

Na Modernidade, especialmente a partir dos séculos XVIII e XIX, a Educação Física começou a se organizar de maneira mais sistemática. As mudanças sociais, políticas e científicas desse período influenciaram diretamente a forma como o corpo passou a ser educado. O crescimento das cidades, a formação dos Estados nacionais, o fortalecimento dos exércitos, o avanço da medicina e a expansão da escola moderna contribuíram para tornar o exercício físico uma prática planejada e institucionalizada.

Nesse contexto, surgiram os chamados métodos ginásticos europeus, que tiveram grande importância para a história da Educação Física. Esses métodos eram sistemas organizados de exercícios, geralmente com objetivos higiênicos, militares, pedagógicos e disciplinares. A ginástica passou a ser compreendida como meio de fortalecer o corpo, melhorar a postura, desenvolver a disciplina, prevenir doenças e preparar os indivíduos para as exigências sociais da época.

Entre os métodos mais conhecidos estão o alemão, o sueco, o francês e o inglês. Cada um deles possuía características próprias. O método alemão valorizava exercícios de força, aparelhos e formação patriótica. O método sueco tinha preocupação mais acentuada com a saúde, a correção postural e a organização racional dos movimentos. O método francês combinava preparação física, utilidade militar e exercícios naturais. Já a tradição inglesa contribuiu para a valorização dos esportes, das regras, da competição e do espírito coletivo.

Esses métodos demonstram que a Educação Física moderna nasceu vinculada a diferentes interesses. Ela servia à saúde, mas também à disciplina; à educação, mas também à preparação militar; ao desenvolvimento individual, mas também à organização social. Por isso, a Modernidade foi decisiva para transformar as práticas corporais em conteúdo educativo mais estruturado, preparando o caminho para sua entrada nas instituições escolares.



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!

