



SED- SC

Professor - Anos Iniciais Ensino Fundamental

CONHECIMENTOS GERAIS

Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (Educação)	1
Lei n.º 9394, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional	6
Lei complementar n.º 170/98, que dispõe sobre o Sistema Estadual de Educação	36
Plano Estadual de Educação de Santa Catarina 2016/2025	54
Base Nacional Comum Curricular (BNCC).....	78
Currículo Base da Educação Infantil e do Ensino Fundamental do Território Catarinense.....	134
Currículo Base do Ensino Médio do Território Catarinense.....	134
Temas Transversais do Currículo: meio ambiente, direitos humanos, saúde, ética, valores, sustentabilidade, cidadania e habilidades socioemocionais	134
Organização e Regulação da Educação Básica Brasileira e Catarinense.....	135
Integração Curricular	136
Interdisciplinaridade e Transdisciplinaridade.....	136
Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) – estratégias e recursos pedagógicos diversificados. Uso de TICs na Educação	137
Ensino Híbrido	138
Plataformas e Ferramentas Educacionais.....	139
Recursos Educacionais Abertos (REA).....	141
Princípios da Administração Pública	142
Aspectos históricos, culturais, geográficos, sociais, políticos e econômicos do mundo, Brasil e Santa Catarina.....	143
Desenvolvimento Urbano Brasileiro	232
Cultura e Sociedade Brasileira	267
Inovações científicas contemporâneas e seus impactos na sociedade.....	273
Relações Humanas no Trabalho	273
Ética Profissional no Serviço Público	278
Questões	279
Gabarito.....	285

SUMÁRIO



CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Teoria e prática da orientação educacional.....	1
Desenvolvimento humano e aprendizagem	2
Relações escolafamília-comunidade.....	11
Diagnóstico e planejamento educacional	18
Avaliação educacional e de processos e resultados	20
Orientação vocacional	21
Articulação trabalho-escola	23
Problemas de aprendizagem.....	24
Teorias de aconselhamento.....	27
Técnicas e Métodos de orientação educacional e vocacional	29
Dinâmicas e funcionamento do Conselho de Classe	30
Planejamento do horário escolar.....	34
Organização de turmas e atividades escolares.....	37
Estratégias para promover o autoconceito positivo dos alunos	41
Apoio à construção da identidade pessoal e social	44
Intervenções para fortalecer a autoestima e confiança dos alunos	46
Formação e capacitação contínua de funcionários	50
Criação de um ambiente escolar colaborativo e inclusivo.....	54
Conhecimentos pertinentes à área de atuação.....	55
Questões	56
Gabarito.....	65

SUMÁRIO



CAPÍTULO III

DA EDUCAÇÃO, DA CULTURA E DO DESPORTO

SEÇÃO I

DA EDUCAÇÃO

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Art. 206. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios:

- I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;
- II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber;
- III - pluralismo de idéias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino;
- IV - gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais;
- V - valorização dos profissionais da educação escolar, garantidos, na forma da lei, planos de carreira, com ingresso exclusivamente por concurso público de provas e títulos, aos das redes públicas; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 53, de 2006) (Vide Lei nº 14.817, de 2024)
- VI - gestão democrática do ensino público, na forma da lei;
- VII - garantia de padrão de qualidade.
- VIII - piso salarial profissional nacional para os profissionais da educação escolar pública, nos termos de lei federal. (Incluído pela Emenda Constitucional nº 53, de 2006)
- IX - garantia do direito à educação e à aprendizagem ao longo da vida. (Incluído pela Emenda Constitucional nº 108, de 2020)

Parágrafo único. A lei disporá sobre as categorias de trabalhadores considerados profissionais da educação básica e sobre a fixação de prazo para a elaboração ou adequação de seus planos de carreira, no âmbito da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios. (Incluído pela Emenda Constitucional nº 53, de 2006)

Art. 207. As universidades gozam de autonomia didático-científica, administrativa e de gestão financeira e patrimonial, e obedecerão ao princípio de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

§ 1º É facultado às universidades admitir professores, técnicos e cientistas estrangeiros, na forma da lei. (Incluído pela Emenda Constitucional nº 11, de 1996)

§ 2º O disposto neste artigo aplica-se às instituições de pesquisa científica e tecnológica. (Incluído pela Emenda Constitucional nº 11, de 1996)

Art. 208. O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de:

I - educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezesete) anos de idade, assegurada inclusive sua oferta gratuita para todos os que a ela não tiveram acesso na idade própria; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 59, de 2009) (Vide Emenda Constitucional nº 59, de 2009)

II - progressiva universalização do ensino médio gratuito; (Redação dada pela Emenda Constitucional nº 14, de 1996)

III - atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino;



Conhecimentos Específicos

Entende-se o brincar e o aprender como atividades correlatas, uma vez que a criança aprende enquanto brinca porque ao imitar representações sociais, criar histórias e jogar, ela estabelece conceitos formados a partir da observação do cotidiano e interpreta situações, exercita a imaginação, determina e se submete a regras. Através dessas atividades, desenvolve a cognição porque transforma informação em conhecimento.

Vygotsky estabelece que por meio do jogo, motivada por necessidades que não podem ser supridas de outras formas, a criança é capaz de agir e pensar de maneira mais complexa do que demonstra em outras atividades, estabelecendo que ludicidade e aprendizagem formal funcionam como âmbitos de desenvolvimento.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar se torna fundamental, tanto para o aprendizado, como para o desenvolvimento da criança. Na brincadeira, ela aprende de forma prazerosa, através da socialização com as crianças e adultos e na participação de diversas experiências lúdicas.

Dessa forma, entendemos que a brincadeira, no contexto pedagógico, proporciona um meio real de aprendizagem e permite que os educadores aprendam sobre as crianças. Por isso, as escolas de educação infantil devem criar condições para a brincadeira, incorporando-as à rotina escolar.

Entretanto, não só na educação infantil os jogos são importantes. Eles devem ser utilizados nos ensinamentos fundamental e médio, pois jovens e adolescentes podem se beneficiar com uso dessa metodologia para o desenvolvimento de habilidades como a resolução de problemas, a formulação de estratégias, o raciocínio lógico, a memória, o trabalho em equipe, a gestão de pessoas, a tomada de decisões e a sociabilização.

Assim, pode-se concluir que jogos e brincadeiras, utilizados como estratégias ativas de aprendizagem, contribuem de forma significativa para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas, visando a formação integral do aluno, em qualquer faixa etária, incorporando valores, permitindo o desenvolvimento cultural, possibilitando a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo a sociabilidade e a criatividade.

A presença de comportamentos capitalistas no cotidiano escolar, onde a ênfase no aprendizado muitas vezes exclui as oportunidades de diversão e brincadeira. A falta de brincadeiras e brincadeiras na escola pode acarretar dificuldades no desenvolvimento motor, afetivo e social das crianças, segundo Rau (2007) e Gomes (2009).

Para compreender melhor a importância do brincar na educação, a autora se vale dos conceitos de ludicidade, lúdico e vivência lúdica propostos por Luckesi (2002, 2014, 2015). Ludicidade refere-se ao estado interno do sujeito, enquanto lúdico refere-se à característica de alguém em estado lúdico. A vivência lúdica refere-se a experiências que estimulam o estado lúdico do indivíduo. O autor observa que o que é considerado lúdico para uma pessoa pode não ser para outra, com base em suas experiências pessoais.

Vial (2015) fornece uma classificação de diferentes tipos de jogos, incluindo jogos educativos, jogos da mente, jogos dos sentidos e jogos mais complexos. Ele argumenta que os jogos podem ter efeitos fisiológicos, sociais e psicológicos e podem ajudar no crescimento pessoal por meio da prática de exercícios e do aprendizado com os erros. O autor dá exemplos de jogos educativos, como dançar e cantar, que podem ajudar as crianças a se desenvolverem física e socialmente.

De modo geral, o autor defende a importância do brincar na educação e sugere que as escolas não devem negligenciar ou negar o valor das atividades lúdicas no processo de aprendizagem.

É importante destacar que a utilização de atividades lúdicas no contexto pedagógico não significa ausência de planejamento, pelo contrário, intencionalidade na conduta do professor é fundamental. Segundo Stoltz (2008), os conceitos científicos só se desenvolvem com ensino e instrução, pois a organização, sistematização e intencionalidade são essenciais para a construção desse conhecimento.

Os jogos hoje são ótimo recurso no ensino da Matemática, pois proporciona o aprendizado de conceitos de forma lúdica, integrando a teoria com a prática.

— Metodologia ativa

A aprendizagem ativa é um conceito que se refere ao processo de aprendizagem que