



SEED-PR
Professor - Educação Física

LÍNGUA PORTUGUESA

Domínio da ortografia oficial.....	1
Emprego da acentuação gráfica.....	2
Emprego dos sinais de pontuação	4
Emprego do sinal indicativo de crase.....	9
Flexão nominal e verbal. Pronomes: emprego, formas de tratamento e colocação. Emprego de tempos e modos verbais.	10
Domínio dos mecanismos de coesão textual.....	21
Vozes do verbo.....	23
Concordância nominal e verbal.....	25
Regência nominal e verbal.....	27
Morfossintaxe	29
Redação (confronto e reconhecimento de frases corretas e incorretas).....	34
Compreensão e interpretação de textos de gêneros variados.....	36
Reconhecimento de tipos e gêneros textuais.....	38
Figuras de linguagem	38
Discurso direto, indireto e indireto livre	43
Adequação da linguagem ao tipo de documento	47
Exercícios	48
Gabarito.....	64

CONHECIMENTOS DIDÁTICOS

A IMPORTÂNCIA DO PLANEJAMENTO ESCOLAR: documentos curriculares do Paraná e o seu Quadro Organizador.....	1
Plano de aula, relação entre o planejamento da aula e o atendimento dos objetivos de aprendizagens, relação entre o desenvolvimento das competências gerais e específicas e as estratégias/metodologias utilizadas pelo professor e a avaliação.....	1
A METODOLOGIA VIABILIZANDO A APRENDIZAGEM: as estratégias de ensino, sua correlação com os recursos didáticos11	
Observação de sala de aula: estratégias de construção de parceria com o pedagogo.....	12
A importância das Metodologias Ativas	12
Plataformas educacionais como meio para desenvolver habilidades	15
A GESTÃO DE SALA DE AULA: a importância do Tripé (Organização da Coletividade, Cuidado com as Relações Interpessoais e Mediação do Conhecimento).....	15
Estratégias de gestão do tempo e da aprendizagem	16
A importância do clima escolar para a construção do respeito e de um ambiente acolhedor para	

SUMÁRIO



a formação do estudante.....	16
AAVALIAÇÃO E A RECUPERAÇÃO DA APRENDIZAGEM: avaliação diagnóstica, avaliação formativa e avaliação somativa; recuperação de estudos e reavaliação; critérios, instrumentos e intencionalidade da avaliação escolar.....	17
Exercícios	41
Gabarito.....	46

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

Lei Federal nº 8.069/1990 e suas alterações (Estatuto da Criança e do Adolescente): Arts. 56, 232 e 245.....	1
Exercícios	1
Gabarito.....	3

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Danças criativas, danças urbanas, danças circulares e danças de salão.	1
Lutas do Brasil e lutas do mundo	10
Jogos de tabuleiro, jogos eletrônicos, jogos dramáticos e jogos cooperativos.....	12
Ginástica circense, ginástica de condicionamento físico e ginástica de conscientização corporal.....	12
Esportes de marca, esportes de precisão, esportes técnico-combinatórios, esportes de invasão e esportes de rede/parede.	13
Práticas corporais de aventura urbanas e práticas corporais de aventura na natureza.	14
Esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, jogos e brincadeiras, danças, mídias e culturas digitais	14
Práticas corporais, vida de qualidade, saúde, lazer e sociedade.	32
Contextos históricos e culturais dos esportes, ginásticas, lutas/artes marciais, jogos e brincadeiras, danças e práticas corporais de aventura.	33
Práticas corporais de aventura, estilo de vida e desenvolvimento sustentável.	36
Exercícios	37
Gabarito.....	43
Processos de formação de palavras	37
Semântica. Efeitos de sentido de acordo com relações semânticas das palavras.	38
Exercícios	39
Gabarito.....	43

SUMÁRIO



Língua Portuguesa

Definições

Com origem no idioma grego, no qual orto significa “direito”, “exato”, e grafia quer dizer “ação de escrever”, ortografia é o nome dado ao sistema de regras definido pela gramática normativa que indica a escrita correta das palavras. Já a Ortografia Oficial se refere às práticas ortográficas que são consideradas oficialmente como adequadas no Brasil. Os principais tópicos abordados pela ortografia são: o emprego de acentos gráficos que sinalizam vogais tônicas, abertas ou fechadas; os processos fonológicos (crase/acentos graves); os sinais de pontuação elucidativos de funções sintáticas da língua e decorrentes dessas funções, entre outros.

Os acentos: esses sinais modificam o som da letra sobre a qual recaem, para que palavras com grafia similar possam ter leituras diferentes, e, por conseguinte, tenham significados distintos. Resumidamente, os acentos são agudo (deixa o som da vogal mais aberto), circunflexo (deixa o som fechado), til (que faz com que o som fique nasalado) e acento grave (para indicar crase).

O alfabeto: é a base de qualquer língua. Nele, estão estabelecidos os sinais gráficos e os sons representados por cada um dos sinais; os sinais, por sua vez, são as vogais e as consoantes.

As letras K, Y e W: antes consideradas estrangeiras, essas letras foram integradas oficialmente ao alfabeto do idioma português brasileiro em 2009, com a instauração do Novo Acordo Ortográfico. As possibilidades da vogal Y e das consoantes K e W são, basicamente, para nomes próprios e abreviaturas, como abaixo:

- Para grafar símbolos internacionais e abreviações, como Km (quilômetro), W (watt) e Kg (quilograma).
- Para transcrever nomes próprios estrangeiros ou seus derivados na língua portuguesa, como Britney, Washington, Nova York.

Relação com X grafia: confira abaixo os casos mais complexos do emprego da ortografia correta das palavras e suas principais regras:

«ch» ou «x»?: deve-se empregar o X nos seguintes casos:

- Em palavras de origem africana ou indígena. Exemplo: oxum, abacaxi.
- Após ditongos. Exemplo: abaixar, faixa.
- Após a sílaba inicial “en”. Exemplo: enxada, enxergar.
- Após a sílaba inicial “me”. Exemplo: mexilhão, mexer, mexerica.

s» ou «x»?: utiliza-se o S nos seguintes casos:

- Nos sufixos “ese”, “isa”, “ose”. Exemplo: síntese, avisa, verminose.
- Nos sufixos “ense”, “osa” e “oso”, quando formarem adjetivos. Exemplo: amazonense, formosa, jocoso.
- Nos sufixos “ês” e “esa”, quando designarem origem, título ou nacionalidade. Exemplo: marquês/marquessa, holandês/holandesa, burguês/burguesa.
- Nas palavras derivadas de outras cujo radical já apresenta “s”. Exemplo: casa – casinha – casarão; análise – analisar.

Porque, Por que, Porquê ou Por quê?

– **Porque** (junto e sem acento): é conjunção explicativa, ou seja, indica motivo/razão, podendo substituir o termo pois. Portanto, toda vez que essa substituição for possível, não haverá dúvidas de que o emprego do porque estará correto. Exemplo: Não choveu, porque/pois nada está molhado.

– **Por que** (separado e sem acento): esse formato é empregado para introduzir uma pergunta ou no lugar de “o motivo pelo qual”, para estabelecer uma relação com o termo anterior da oração. Exemplos: Por que ela está chorando? / Ele explicou por que do cancelamento do show.

– **Porquê** (junto e com acento): trata-se de um substantivo e, por isso, pode estar acompanhado por artigo, adjetivo, pronome ou numeral. Exemplo: Não ficou claro o porquê do cancelamento do show.



1. CABEÇALHO E IDENTIFICAÇÃO

Escola:

Turma:

Disciplina:

Professor(a):

Data:

Horário:

Duração:

Tema:

2. OBJETIVOS

Para falarmos sobre objetivos vamos lembrar um trecho do filme “Alice no País das Maravilhas”, aquele em que a personagem se encontra frente a vários caminhos para prosseguir sua busca pelo coelho que fugiu com o relógio:

Ao ver um grande gato no alto de uma árvore pergunta-lhe:

— Você pode me ajudar?

Ele diz:

— Sim, pois não.

— Para onde vai essa estrada, pergunta ela.

Ele responde com outra pergunta:

— Para onde você quer ir?

Ela diz: — Não sei, estou perdida.

Ele, então, lhe diz assim:

— Para quem não sabe aonde vai, qualquer caminho serve.

Os professores, especialmente àqueles que compreendem a função social e política da educação, não podem ser estilo “Alice”, ou seja, não ter clareza do que querem atingir com suas aulas. Como escapar desse estilo? É necessário planejar criteriosamente suas aulas.

A elaboração de um plano de aula inicia-se com a formulação dos objetivos de aprendizagem, ou seja, a definição clara e precisa do que se espera que o estudante seja capaz de fazer após a conclusão da aula/disciplina. A elaboração de objetivos mais adequados ao ensino pode ser facilitada pelo uso da Taxonomia de Bloom¹ (auxilia a identificação e a declaração dos objetivos).

Uma estrutura de organização hierárquica de objetivos educacionais. Essa taxonomia resultou do trabalho de uma comissão multidisciplinar de especialistas de várias universidades dos Estados Unidos, liderada por Benjamin S. Bloom, na década de 1950. A classificação divide as possibilidades de aprendizagem em três grandes domínios:

– **Cognitivo:** abrangendo a aprendizagem intelectual (relacionado ao aprender, dominar um conhecimento);

1 Uma das teorias de aprendizagem que auxiliam os professores no planejamento e aprimoramento do processo educacional é a Taxonomia de Bloom, bastante utilizada para definir objetivos. Benjamin Bloom (1913–1999) foi um psicólogo e pedagogo norte-americano que desenvolveu diversas pesquisas ao longo de sua vida profissional, abordando a educação com uma perspectiva psicológica. Ele entendia que a educação vai além do âmbito acadêmico, pois deve servir ao propósito de extrair todo o potencial humano, para que este alcance seus sonhos com um olhar mais otimista para os alunos, sem vê-los como meros estudantes. Considerando os aspectos cognitivos, emocionais e psicomotores da aprendizagem, bem como sua influência sobre o processo educacional e modo de auxiliar os professores na prática de ensinar, em 1956, Bloom apresentou seu modelo educacional no trabalho intitulado “Taxonomia de objetivos educacionais”.



Estatuto da Criança e do Adolescente

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990.

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA: Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

TÍTULO II

DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS

CAPÍTULO IV

DO DIREITO À EDUCAÇÃO, À CULTURA, AO ESPORTE E AO LAZER

Art. 56. Os dirigentes de estabelecimentos de ensino fundamental comunicarão ao Conselho Tutelar os casos de:

- I - maus-tratos envolvendo seus alunos;
- II - reiteração de faltas injustificadas e de evasão escolar, esgotados os recursos escolares;
- III - elevados níveis de repetência.

TÍTULO VII

DOS CRIMES E DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS

CAPÍTULO I

DOS CRIMES

Art. 232. Submeter criança ou adolescente sob sua autoridade, guarda ou vigilância a vexame ou a constrangimento:

Pena - detenção de seis meses a dois anos.

CAPÍTULO II

DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS

Art. 245. Deixar o médico, professor ou responsável por estabelecimento de atenção à saúde e de ensino fundamental, pré-escola ou creche, de comunicar à autoridade competente os casos de que tenha conhecimento, envolvendo suspeita ou confirmação de maus-tratos contra criança ou adolescente:

Pena - multa de três a vinte salários de referência, aplicando-se o dobro em caso de reincidência.



Conhecimentos Específicos

Danças criativas

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

O ritmo está presente em todos os momentos de nossas vidas e em todas as nossas ações, pois são movimentos coordenados em repetições de intervalos de tempo regulares ou irregulares, fortes ou fracos, longos ou breves. Todo ser humano possui um ritmo, por exemplo, no nosso corpo podemos perceber o ritmo que pulsa o nosso coração; a maneira que realizamos uma atividade, etc.

Os gestos representam a ação de uma parte específica do corpo (braços, mãos e cabeça) para representar um sinal de comunicação não verbal, ou seja, é uma forma de comunicar não utilizando a fala ou escrita. Os gestos ainda expressam ideias ou sentimentos, por exemplo, o sinal de positivo que fazemos com uma das mãos.

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

A criatividade é a capacidade que uma pessoa tem de expressar, por diversos meios, ideias novas, que solucionam, de forma satisfatória, os desafios da vida, em qualquer área.

A improvisação na dança são os movimentos livres realizados sem seguir movimentos pré-determinados, não existindo limites para o corpo.

Os sentimentos e as expressões faciais revelam as emoções transmitidas pelo dançarino enquanto dança. As expressões faciais são movimentos produzidos pelos músculos do rosto que transmitem alguma emoção a seus observadores. Podem ser voluntárias quando condicionadas e conduzidas por comandos enviados ao cérebro, por exemplo, sorrir. Ou involuntárias, que são consideradas expressões próprias do ser humano, como o choro ou uma expressão de dor, por exemplo.

As expressões faciais transmitem com o rosto os sentimentos e a veracidade das informações passadas. O tempo caracteriza a velocidade do movimento corporal (ritmo e duração); os contrastes (rápido, médio, lento), e o contratempo. O espaço é um local onde o movimento se apresenta como um fluxo contínuo.

A dança criativa pode ser praticada como brincadeira, lúdico e diversão.

O que é brincar?

Brincar é uma atividade espontânea em que recria as diversas atividades e experiência socioculturais da vida adulta, normalmente praticada por crianças. A imaginação, a fantasia e a realidade estão presentes durante o brincar e interagem dando novas formas de interpretar e produzir a brincadeira. Lembre-se a brincadeira não é algo exclusivo de crianças, os adultos podem e devem brincar, principalmente quando falamos de dança criativa.

O que é o lúdico?

Lúdico: são as maneiras de recreação, ou seja, formas de promover a diversão e entretenimento. Você sabe que existe um conceito para definir movimento, coreografia, tipos de movimentos e noção de espaço e tempo na Dança criativa?

A dança não se resume simplesmente em aquisição de habilidades, mas sim, contribui para o aprimoramento das habilidades básicas, dos padrões fundamentais do movimento, no desenvolvimento das potencialidades humanas e sua relação com o mundo. Além de favorecer no processo de construção de conhecimento.

Mas, o que é movimento?

É a ação e o efeito de mover (fazer com que um corpo deixe o lugar que ocupava e passe a ocupar outro; agitar uma parte do corpo).