

# SEDUC - SP

PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO

Artes- Professor de Ensino  
Fundamental e Ensino  
Médio

**EDITAL DE ABERTURA DE INSCRIÇÕES 2026**

CÓD: SL-142MA-26  
7908433298915

## 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

### Artes - Professor de Ensino Fundamental e Ensino Médio

1. Danças populares brasileiras: matrizes, origens e diversidade (Frevo, Jongo, Siriri e Carimbó).....	21
2. Elementos do movimento e composição: tempo, espaço, fatores do movimento, kinesfera e processos de improvisação.....	22
3. Dança contemporânea e tecnologia: conceitos de corpo-híbrido, corpo-tela e as relações entre corpo e mídias digitais. ....	24
4. Música brasileira e matrizes culturais: contextos históricos, funções sociais e timbres nas matrizes indígena e afro-brasileira .....	25
5. Música popular e movimentos históricos: gêneros brasileiros e estrangeiros, canção de protesto e contextos sociopolíticos .....	27
6. Música clássica e instrumental: estruturas, funções políticas, canto coral e instrumentos acústicos .....	28
7. Parâmetros sonoros e criação musical: processos de composição, decomposição sonora, notação (convencional/não convencional) e tecnologias digitais .....	30
8. Linguagem visual: elementos constitutivos, tridimensionalidade, interatividade e expografia .....	31
9. Procedimentos e técnicas artísticas: dobradura, gravura, lambe-lambe, intervenção urbana e práticas contemporâneas .....	33
10. Artes visuais e espacialidade: mosaico, escultura, muralismo, assemblage e processos de criação sustentáveis .....	35
11. Teoria e crítica da arte: problematização de narrativas eurocêntricas e relações entre arte, artesanato, folclore e design.....	37
12. Patrimônio e cultura: patrimônio cultural material e imaterial, legitimidade, autoria e mercado da arte .....	38
13. Teatro de formas animadas: fantoches, sombras e máscaras, vocabulário técnico e técnicas de manipulação .....	40
14. Gêneros teatrais e circo: comédia, farsa, drama, história do riso e palhaçaria clássica .....	42
15. Composição cênica: elementos (cenário, figurino, iluminação e som) e funções teatrais em processos colaborativos .....	44
16. Teatro contemporâneo: interpretação teatral, o conceito de ator propositor e relações entre teatro e cinema .....	46
17. Funcionamento das linguagens: dimensões visuais, sonoras, corporais e gestuais na produção de discursos.....	47
18. Análise crítica de mídia: discursos midiáticos, identificação de ideologias, estereótipos e relações de poder .....	49
19. Cultura contemporânea e sociedade: o conceito de Zeitgeist (Espírito do Tempo), estética relacional e arte colaborativa .....	51
20. Arte e projeto de vida: práticas corporais artísticas, autocuidado e o papel da arte nos Direitos Humanos .....	52

# Língua Portuguesa (Bonûs)

1. Leitura, análise e interpretação de textos; Interpretação e análise textual: identificação do sentido global e dos principais tópicos .....	57
2. Variedades de linguagem.....	65
3. Tipos e gêneros textuais e adequação da linguagem ao contexto comunicativo .....	69
4. 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 .....	73
5. Estrutura argumentativa .....	74
6. Síntese e reescrita do texto com adequação a novos propósitos comunicativos .....	82
7. Ortografia: Sistema ortográfico oficial vigente; emprego de letras; acentuação gráfica; uso do hífen .....	83
8. Relações entre fonema e grafema; correspondências entre pronúncia e escrita; divisão silábica .....	86
9. Morfologia: Estrutura e formação de palavras; famílias e processos de derivação e composição .....	88
10. Classes de palavras e suas características morfológicas .....	92
11. Flexão nominal e verbal – formas regulares e irregulares; tempos, modos e vozes verbais; valores semânticos e de uso .....	102
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 .....	104
13. Regência nominal e verbal .....	107
14. Uso da crase.....	109
15. Concordância nominal e verbal .....	110
16. Discurso direto, indireto e indireto livre .....	112
17. Pontuação: Emprego dos sinais de pontuação e seus efeitos de sentido no texto.....	114
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 .....	116

# 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 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

## DANÇAS POPULARES BRASILEIRAS: MATRIZES, ORIGENS E DIVERSIDADE (FREVO, JONGO, SIRIRI E CARIMBÓ).

As danças populares brasileiras são manifestações artísticas construídas historicamente pelo encontro entre diferentes povos, territórios, crenças, ritmos e modos de vida. Elas não surgem apenas como entretenimento ou ornamentação das festas: são formas de memória, identidade, resistência e comunicação coletiva. Por meio do corpo, da música, do canto, dos instrumentos, das roupas e da ocupação dos espaços públicos, essas danças revelam aspectos profundos da formação cultural brasileira.

A diversidade das danças populares está ligada às matrizes indígenas, africanas e europeias que participaram da constituição do Brasil. Essa mistura, no entanto, não ocorreu de maneira simples ou harmoniosa. Ela foi marcada por processos históricos complexos, como a colonização, a escravização de povos africanos, a catequização indígena, as migrações internas, a formação das cidades, as festas religiosas e as práticas comunitárias de resistência cultural. Assim, cada dança popular carrega marcas de seu território e de sua história.

No ensino de Arte, o estudo dessas manifestações é fundamental porque amplia a compreensão do estudante sobre o corpo como linguagem. Dançar não é apenas executar movimentos; é expressar pertencimento, narrar experiências, celebrar a vida comunitária e preservar saberes transmitidos entre gerações. Ao estudar Frevo, Jongo, Siriri e Carimbó, é possível perceber como diferentes regiões brasileiras produziram formas próprias de dançar, cantar, tocar e festejar.

Essas danças também ajudam a combater visões preconceituosas sobre a cultura popular. Durante muito tempo, manifestações tradicionais foram tratadas como inferiores em relação às chamadas artes eruditas. Hoje, compreende-se que elas possuem grande complexidade estética, histórica e simbólica. Seus passos, ritmos, instrumentos e rituais revelam conhecimentos coletivos elaborados ao longo do tempo, muitas vezes preservados por comunidades que enfrentaram exclusão social, racismo e apagamento cultural.

### MATRIZES CULTURAIS DAS DANÇAS POPULARES BRASILEIRAS

As danças populares brasileiras têm origem em diferentes matrizes culturais. A matriz indígena aparece na relação com a natureza, nos movimentos circulares, nos cantos coletivos, no uso de instrumentos de percussão e na integração entre dança,

ritual e comunidade. Em muitas manifestações, o corpo dança em diálogo com o território, com os ciclos da vida, com as festas locais e com a memória dos povos originários.

A matriz africana é decisiva na formação de grande parte das danças populares do Brasil. Ela se manifesta na força da percussão, na centralidade do ritmo, na organização em roda, no canto responsorial, na improvisação, na expressividade corporal e na ligação entre música, dança, espiritualidade e resistência. Durante o período da escravização, muitos povos africanos e seus descendentes mantiveram práticas culturais como forma de preservar vínculos comunitários e afirmar sua humanidade diante da violência do sistema escravista.

A matriz europeia também contribuiu para a formação dessas danças, principalmente por meio de festas religiosas, procissões, danças de salão, instrumentos de corda, bandas musicais e formas de organização festiva trazidas por colonizadores e imigrantes. Em muitos casos, elementos europeus foram apropriados e transformados pelas populações locais, ganhando novos sentidos no contexto brasileiro.

O resultado desse encontro é uma cultura popular plural, dinâmica e em constante transformação. Não se trata de uma simples soma de influências, mas de um processo de recriação. Cada comunidade, ao longo do tempo, adaptou ritmos, passos, instrumentos e figurinos às suas experiências históricas. Por isso, as danças populares brasileiras são tão diversas: elas expressam a Amazônia, o Nordeste, o Sudeste, o Centro-Oeste e tantas outras realidades culturais do país.

### FREVO: ORIGEM URBANA, FESTA E ENERGIA CORPORAL

O Frevo é uma manifestação cultural fortemente associada ao estado de Pernambuco, especialmente às cidades de Recife e Olinda. Sua história está ligada ao Carnaval de rua, às bandas militares, aos clubes carnavalescos, aos blocos populares e à presença de multidões nos espaços urbanos. O próprio nome “frevo” remete à ideia de “ferver”, indicando agitação, intensidade e movimento acelerado.

Uma das características mais marcantes do Frevo é sua energia corporal. A dança exige agilidade, equilíbrio, flexibilidade e rapidez. Seus passos incluem saltos, agachamentos, giros, movimentos de pernas e deslocamentos vigorosos. Muitos estudiosos relacionam a origem desses passos à capoeira, especialmente pela presença de movimentos de defesa, ataque, esquiva e improvisação. No contexto carnavalesco, esses gestos foram transformados em dança, ganhando caráter festivo e artístico.

A sombrinha colorida é um dos símbolos mais conhecidos do Frevo. Ela auxilia no equilíbrio dos passistas e, ao mesmo tempo, compõe visualmente a dança. O uso da sombrinha também dialoga com a teatralidade e com o colorido do Carnaval

pernambucano. O figurino, a música acelerada e a ocupação das ruas criam uma experiência coletiva intensa, em que corpo e cidade parecem se movimentar juntos.

Musicalmente, o Frevo é marcado por instrumentos de sopro e percussão, com forte presença de metais, como trombones, trompetes e tubas. Seu ritmo acelerado impulsiona os movimentos dos dançarinos e cria uma atmosfera de euforia. Existem diferentes tipos de Frevo, como o frevo de rua, o frevo-canção e o frevo de bloco, cada um com características próprias, mas todos ligados à tradição carnavalesca pernambucana.

No contexto escolar, o Frevo permite trabalhar conteúdos relacionados à cultura urbana, ao Carnaval, à expressividade corporal e à história das manifestações populares. Também possibilita discutir como a arte ocupa os espaços públicos e como o corpo pode expressar alegria, resistência e identidade regional. Ensinar Frevo não significa apenas reproduzir passos, mas compreender sua história e sua importância como patrimônio cultural brasileiro.

### **JONGO: ANCESTRALIDADE AFRO-BRASILEIRA, CANTO E RESISTÊNCIA**

O Jongo é uma manifestação afro-brasileira presente principalmente em estados do Sudeste, como Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais e Espírito Santo. Sua origem está relacionada às comunidades negras formadas por africanos escravizados e seus descendentes, especialmente em áreas de cultivo de café. Trata-se de uma dança, uma música e uma prática comunitária profundamente ligada à ancestralidade, à memória e à resistência cultural.

A roda é um elemento central no Jongo. Nela, os participantes dançam, cantam e tocam tambores, criando um espaço de comunhão e troca simbólica. Os cantos, muitas vezes chamados de pontos, podem apresentar mensagens poéticas, desafios, ensinamentos, críticas sociais e referências à vida comunitária. Em alguns contextos, esses pontos funcionavam como formas de comunicação cifrada entre pessoas escravizadas, permitindo expressar ideias e sentimentos que não poderiam ser ditos abertamente.

Os tambores têm papel fundamental no Jongo. Eles conduzem o ritmo da dança e estabelecem uma conexão com tradições africanas nas quais a percussão possui função musical, espiritual e social. O corpo dos dançarinos responde ao toque dos tambores com movimentos marcados, giros, aproximações e afastamentos. A dança pode ocorrer em pares ou em dinâmica coletiva, sempre valorizando a presença da roda e a participação comunitária.

O Jongo também é importante por sua relação com a transmissão oral dos saberes. Muitas comunidades jongueiras preservam conhecimentos por meio da convivência, da escuta, da prática e do respeito aos mais velhos. A aprendizagem não ocorre apenas por explicação formal, mas pela participação nas rodas, pela observação dos gestos, pela repetição dos cantos e pelo entendimento dos significados construídos coletivamente.

Ao ser trabalhado na escola, o Jongo contribui para a valorização da cultura afro-brasileira e para o enfrentamento do racismo. Ele permite discutir a escravidão, a resistência negra, a oralidade, a ancestralidade e a importância das comunidades tradicionais. É essencial, porém, que esse estudo seja feito com

respeito, evitando transformar a manifestação em simples “coreografia” descontextualizada. O Jongo deve ser compreendido como expressão viva de memória e identidade.

### **SIRIRI E CARIMBÓ: REGIONALIDADE, COLETIVIDADE E IDENTIDADE POPULAR**

O Siriri é uma dança popular tradicional do Centro-Oeste brasileiro, especialmente de Mato Grosso. Ele está associado a festas religiosas e profanas, encontros comunitários e celebrações populares. Sua prática envolve música, canto, palmas e movimentos corporais realizados em pares ou grupos. É uma manifestação marcada pela alegria, pela participação coletiva e pela forte ligação com a cultura regional.

Um dos instrumentos mais associados ao Siriri é a viola de cocho, instrumento de cordas típico da região mato-grossense. Também podem aparecer o ganzá e o mocho, compondo a sonoridade característica da manifestação. A dança costuma apresentar movimentos simples e repetidos, o que favorece a participação de pessoas de diferentes idades. Essa simplicidade aparente não diminui sua riqueza cultural; ao contrário, revela uma forma de arte baseada no encontro, na convivência e na continuidade da tradição.

O Carimbó, por sua vez, é uma manifestação típica do Pará e de outras áreas da região amazônica. Sua formação envolve matrizes indígenas, africanas e portuguesas. O nome está relacionado ao tambor chamado curimbó, instrumento essencial para a marcação rítmica da dança. O Carimbó expressa o cotidiano amazônico, a relação com rios, florestas, pescarias, festas populares e modos de vida das comunidades locais.

Na dança do Carimbó, é comum observar movimentos circulares, giros, aproximações entre pares e o uso expressivo das saias rodadas pelas mulheres. A movimentação cria um jogo corporal alegre e envolvente, no qual os dançarinos dialogam com o ritmo dos tambores e com a melodia. As roupas coloridas, os pés muitas vezes descalços e a energia festiva reforçam a ligação da dança com a terra, a comunidade e a celebração popular.

Tanto o Siriri quanto o Carimbó demonstram que as danças populares brasileiras não podem ser compreendidas fora de seus territórios. Elas estão ligadas a formas específicas de viver, trabalhar, festejar e se relacionar com o ambiente. Ao estudá-las, o professor pode mostrar aos estudantes que a cultura brasileira não está concentrada apenas nos grandes centros urbanos, mas se constrói também nas comunidades ribeirinhas, rurais, tradicionais e periféricas.

**ELEMENTOS DO MOVIMENTO E COMPOSIÇÃO: TEMPO, ESPAÇO, FATORES DO MOVIMENTO, KINESFERA E PROCESSOS DE IMPROVISAÇÃO**

#### **TEMPO E ESPAÇO NO MOVIMENTO**

O tempo é um dos elementos fundamentais do movimento. Ele está relacionado à duração, à velocidade, ao ritmo, à repetição, à pausa e à continuidade das ações corporais. Todo movimento acontece em determinado tempo: pode ser rápido ou lento, súbito ou prolongado, contínuo ou interrompido. Quando o dançarino modifica o tempo de uma ação, modifica também

# LÍNGUA PORTUGUESA

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

## SITUAÇÃO COMUNICATIVA

A situação comunicativa é o contexto em que ocorre a interação entre os participantes de um ato comunicativo. Ela compreende os elementos fundamentais da comunicação e é crucial para a interpretação adequada de um texto ou enunciado, seja ele verbal ou não verbal.

Entender a situação comunicativa permite ao leitor identificar as intenções do emissor, a natureza da mensagem, e os fatores que influenciam a recepção pelo destinatário.

### ► Elementos da Situação Comunicativa

▪ **Emissor:** Aquele que produz e envia a mensagem. Pode ser uma pessoa, instituição ou grupo.

*Ex.: Um professor explicando um conceito para seus alunos.*

▪ **Receptor:** Quem recebe a mensagem e a interpreta. Pode ser individual ou coletivo.

*Ex.: Os alunos que escutam a explicação do professor.*

▪ **Mensagem:** O conteúdo transmitido pelo emissor ao receptor.

*Ex.: As palavras ou conceitos usados pelo professor na explicação.*

▪ **Canal:** O meio pelo qual a mensagem é transmitida. Pode ser oral, escrito, visual ou eletrônico.

*Ex.: A fala do professor (oral) ou os slides utilizados na aula (visual).*

▪ **Código:** O sistema de sinais compartilhado entre emissor e receptor. Na maioria dos casos, é a língua, mas pode incluir imagens, sons ou gestos.

*Ex.: O idioma português usado na explicação.*

▪ **Contexto:** O conjunto de circunstâncias que envolve a comunicação, incluindo fatores culturais, sociais, históricos e físicos.

*Ex.: A aula em um ambiente escolar, com um tema específico de estudo.*

### ► Importância da Situação Comunicativa

A análise da situação comunicativa é fundamental para compreender as intenções por trás de um texto ou enunciado. Sem considerar o contexto, há o risco de interpretações equivocadas.

Em uma prova, por exemplo, uma questão pode exigir que o candidato interprete um texto considerando as condições em que foi produzido, o público-alvo e o objetivo.

### Exemplo prático:

*Imagine a seguinte mensagem escrita em uma placa:*

*“Proibido estacionar das 8h às 18h.”*

Para interpretar corretamente, é necessário considerar o contexto da situação comunicativa: trata-se de uma norma reguladora do espaço urbano, destinada a motoristas, que estabelece limites específicos de tempo.

### Exemplos de Situações Comunicativas

▪ **Diálogo informal:** Uma conversa entre amigos onde o contexto é mais descontraído, e o código usado pode incluir gírias ou expressões regionais.

▪ **Mensagem:** “Vamos ao cinema hoje?”

▪ **Canal:** Fala direta ou mensagem de texto.

▪ **Texto publicitário:** Uma propaganda com o objetivo de persuadir o consumidor a adquirir um produto.

▪ **Mensagem:** “Aproveite a promoção imperdível desta semana!”

▪ **Canal:** Anúncio visual em redes sociais.

▪ **Documento oficial:** Uma circular enviada por uma empresa para seus colaboradores.

▪ **Mensagem:** “Informamos que haverá uma reunião às 14h na sala 3.”

▪ **Canal:** E-mail corporativo.

### ► Análise em Concursos Públicos

Em provas, questões sobre situação comunicativa geralmente pedem que o candidato identifique os elementos da comunicação em um texto, analise o contexto de produção ou interprete as intenções do emissor. Para isso, é importante:

▪ **Identificar o objetivo do texto:** Informar, persuadir, instruir, entre outros.

▪ **Reconhecer o público-alvo:** Determina a forma como a mensagem é construída.

▪ **Analisar o contexto cultural e social:** Esses fatores moldam a escolha do código e do tom do enunciado.

A situação comunicativa é um conceito amplo, mas central para a análise textual e a compreensão de mensagens. Ao identificar e compreender seus elementos, o leitor pode interpretar textos com maior precisão, seja no cotidiano ou em situações acadêmicas e profissionais.

Esta habilidade é especialmente valorizada em provas de concursos públicos, onde a capacidade de análise contextual é frequentemente testada.

**PRESSUPOSIÇÃO E INFERÊNCIA**

A pressuposição e a inferência são elementos fundamentais no processo de compreensão textual. Ambas lidam com informações implícitas, mas possuem características distintas. Esses conceitos aparecem frequentemente em provas de concursos públicos, especialmente em questões que exigem a análise do sentido profundo de um texto.

Dominar essas habilidades é essencial para interpretar mensagens de maneira eficaz e precisa.

► **Pressuposição**

A pressuposição refere-se às informações subentendidas em um enunciado, mas que são consideradas verdadeiras para que a mensagem faça sentido. Trata-se de elementos implícitos que não são afirmados diretamente, mas que o emissor assume que o receptor já conhece ou aceita.

**Características da Pressuposição:**

- É subentendida, mas fundamental para a compreensão do enunciado.
- Geralmente, permanece verdadeira mesmo que a frase seja negada.

*Ex.: “Ana parou de fumar.”*

- **Pressuposição:** Ana fumava antes.

Se a frase for negada (“Ana não parou de fumar”), a pressuposição ainda se mantém.

*“O evento será transferido para outro local.”*

- **Pressuposição:** Já havia um local previamente definido para o evento.

**Uso em Concursos:**

Em questões de interpretação textual, a pressuposição costuma ser abordada para testar a capacidade do candidato de identificar informações implícitas no texto.

**Questão modelo:**

Leia a frase: “João voltou para casa.”

O que se pode pressupor?

(A) João nunca saiu de casa.

(B) João estava em casa anteriormente.

**Resposta correta:** (B) João estava em casa anteriormente.

► **Inferência**

A inferência consiste na construção de significados que vão além do que está explicitamente dito no texto. Diferentemente da pressuposição, a inferência é uma conclusão lógica que o leitor ou ouvinte faz com base nas informações fornecidas pelo enunciado.

**Características da Inferência:**

- É uma dedução que depende do contexto e do conhecimento prévio do leitor.
- Pode variar de acordo com a interpretação individual.

*Ex.: “Joana saiu de casa levando um guarda-chuva.”*

- **Inferência:** Provavelmente, Joana espera que vá chover.

*“Pedro não foi trabalhar porque estava doente.”*

- **Inferência:** Pedro está impossibilitado de trabalhar devido à doença.

► **Diferenças entre Pressuposição e Inferência**

Aspecto	Pressuposição	Inferência
Definição	Informação implícita assumida como verdadeira.	Conclusão lógica com base no texto.
Origem	Está na construção gramatical do enunciado.	Depende da interpretação do leitor.
Necessidade do texto	Essencial para a compreensão do enunciado.	Complementa o significado do texto.

*Exemplo Comparativo: “Clara voltou ao trabalho.”*

- **Pressuposição:** Clara estava afastada do trabalho.
- **Inferência:** Clara provavelmente superou o motivo de seu afastamento.

► **Estratégias para Identificação**

**Para reconhecer pressuposições:**

- **Pergunte-se:** “O que precisa ser verdadeiro para que esta frase faça sentido?”
- Analise expressões típicas que carregam pressuposições, como voltar, parar, continuar, começar.

**Para identificar inferências:**

- Observe as informações explícitas e o contexto do texto.
- Relacione essas informações ao conhecimento prévio ou à lógica subjacente.

A distinção entre pressuposição e inferência é essencial para a interpretação textual, pois ambas enriquecem a compreensão das mensagens. A pressuposição está diretamente ligada à estrutura do texto e às informações subentendidas, enquanto a inferência depende de uma análise lógica por parte do leitor.