



SEDUC-SP

PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO

EDUCAÇÃO FÍSICA - PROFESSOR DE ENSINO FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO

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

INCLUI QUESTÕES GABARITADAS

EDITAL DE ABERTURA
DE INSCRIÇÕES 2026



BÔNUS

ÁREA DO CONCURSEIRO

- **Português:** Ortografia, Fonologia, Acentuação Gráfica, Concordância, Regência, Crase e Pontuação.
- **Informática:** Computação na Nuvem, Armazenamento em Nuvem, Intranet, Internet, Conceitos, Protocolos e Segurança da informação.

41
ANOS
A SOLUÇÃO PARA O SEU CONCURSO



AVISO IMPORTANTE:



Este é um Material de Demonstração

Este arquivo é apenas uma amostra do conteúdo completo da Apostila.

Aqui você encontrará algumas páginas selecionadas para que possa conhecer a qualidade, estrutura e metodologia do nosso material. No entanto, **esta não é a apostila completa.**

POR QUE INVESTIR NA APOSTILA COMPLETA?

- × Conteúdo totalmente alinhado ao edital
- × Teoria clara, objetiva e sempre atualizada
- × Questões gabaritadas
- × Diferentes práticas que otimizam seus estudos

Ter o material certo em mãos transforma sua preparação e aproxima você da **APROVAÇÃO.**

Garanta agora o acesso completo e aumente suas chances de aprovação:
<https://www.editorasolucao.com.br/>



SEDUC - SP

PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO

Educação Física - Professor
de Ensino Fundamental e
Ensino Médio

EDITAL DE ABERTURA DE INSCRIÇÕES 2026

CÓD: SL-145MA-26
7908433299141

Conhecimentos Gerais e Didáticos-Pedagógicos

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

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

1. Esportes de invasão territorial	21
2. Esportes de marca	23
3. Esportes de rede/parede e quadra dividida, de campo e taco	26
4. Esportes de precisão	29
5. Esportes técnico-combinatório.....	32
6. Esportes de combate	34
7. Esportes paralímpicos.....	37
8. Jogos eletrônicos e jogos de tabuleiro.....	40
9. Lutas do Brasil; Lutas do Mundo.....	41
10. Danças urbanas.....	45
11. Danças de salão	47
12. Práticas corporais de aventura na natureza e urbana.....	51
13. Ginástica de condicionamento físico; Ginástica de conscientização corporal; Ginástica para todos.....	52
14. Capacidades físicas, Exercício físico e Atividade física	52
15. Treinamento físico e composição corporal	56
16. Doenças crônicas não transmissíveis	60
17. Esportes pouco praticados no Brasil	63

Língua Portuguesa (Bonûs)

1. Leitura, análise e interpretação de textos; Interpretação e análise textual: identificação do sentido global e dos principais tópicos	71
2. Variedades de linguagem.....	79
3. Tipos e gêneros textuais e adequação da linguagem ao contexto comunicativo	83
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	87
5. Estrutura argumentativa	88
6. Síntese e reescrita do texto com adequação a novos propósitos comunicativos	96
7. Ortografia: Sistema ortográfico oficial vigente; emprego de letras; acentuação gráfica; uso do hífen	97
8. Relações entre fonema e grafema; correspondências entre pronúncia e escrita; divisão silábica	100
9. Morfologia: Estrutura e formação de palavras; famílias e processos de derivação e composição	102
10. Classes de palavras e suas características morfológicas	106
11. Flexão nominal e verbal – formas regulares e irregulares; tempos, modos e vozes verbais; valores semânticos e de uso	116
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	118
13. Regência nominal e verbal	121
14. Uso da crase.....	123
15. Concordância nominal e verbal	124
16. Discurso direto, indireto e indireto livre	126
17. Pontuação: Emprego dos sinais de pontuação e seus efeitos de sentido no texto.....	128
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	130

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

ESPORTES DE INVASÃO TERRITORIAL

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

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

► Características gerais da lógica interna

Território, oposição e cooperação

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

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

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

► Diferença em relação a outras categorias esportivas

Identificação pela finalidade do jogo

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

PRINCÍPIOS TÁTICOS E ORGANIZAÇÃO DO JOGO

► Ataque, defesa e transição

A dinâmica coletiva das ações

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

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

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

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

Uso inteligente do campo de jogo

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

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

Tomada de decisão durante o jogo

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

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

ASPECTOS TÉCNICOS, FÍSICOS, COGNITIVOS E SOCIOEDUCATIVOS

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

Execução motora e adaptação ao contexto do jogo

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

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

- Passe: permite a circulação da bola, a progressão da equipe e a criação de novas possibilidades ofensivas.
- Recepção: garante o controle da posse e prepara o jogador para decidir a próxima ação.
- Condução ou drible: possibilita avançar pelo espaço, superar adversários e reorganizar a jogada.
- Finalização: representa a tentativa de transformar a ação coletiva em pontuação.
- Deslocamentos: permitem ocupar espaços, oferecer apoio, marcar adversários e proteger regiões importantes do jogo.

► **Capacidades físicas envolvidas**

Movimento, intensidade e exigência corporal

Esses esportes exigem diferentes capacidades físicas, pois o jogo envolve acelerações, mudanças de direção, saltos, contatos corporais regulamentados, deslocamentos contínuos e ações rápidas de ataque e defesa. A velocidade é importante para chegar primeiro aos espaços livres ou reagir à movimentação adversária. A agilidade contribui para mudar de direção com controle corporal.

A

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.



GOSTOU DESSE MATERIAL?

Então não pare por aqui: a versão **COMPLETA** vai te deixar ainda mais perto da sua aprovação e da tão sonhada estabilidade. Aproveite o **DESCONTO EXCLUSIVO** que liberamos para Você!

EU QUERO DESCONTO!