

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO – SEED

Processo Seletivo
EDITAL Nº 73/2024



EDUCAÇÃO FÍSICA

TARDE


PROVA TIPO 1 - BRANCA



Informações importantes para os candidatos com DUAS INSCRIÇÕES

Atenção quanto às informações sobre a marcação das questões e o preenchimento da Folha de Respostas.

O candidato com **DUAS INSCRIÇÕES** fará duas provas e receberá:

- **Dois cadernos de provas** – cada um composto por 40 questões.
 - As questões de CONHECIMENTOS BÁSICOS, aplicáveis a todas as áreas de conhecimento (Educação Básica) e eixos tecnológicos (Educação Profissional), estão presentes em todos os cadernos de provas. Contudo, elas deverão ser respondidas em apenas um caderno, cuja escolha é de responsabilidade do candidato, bem como transcritas uma vez para a Folha de Respostas.
-  As questões do NÚCLEO COMUM, aplicável a todos os eixos tecnológicos, estão presentes em todos os cadernos da Educação Profissional. Elas também deverão ser respondidas em apenas um caderno e transcritas uma vez para a Folha de Respostas.
- **Uma Folha de Respostas** para marcação das respostas das questões pertinentes às/aos áreas/eixos que concorre. Tenha bastante atenção ao realizar a transcrição, pois a Folha de Respostas não será substituída.

Quantidade total de questões, conforme categoria de concorrência:

- Duas inscrições na Educação Profissional: 56 questões;
- Duas inscrições na Educação Básica: 72 questões; ou
- Uma inscrição na Educação Profissional e uma na Educação Básica: 72 questões.

EDUCAÇÃO BÁSICA

As questões de nº 01 a 08 se referem aos Conhecimentos Básicos (Língua Portuguesa, Estatuto da Criança e do Adolescente e Conhecimentos Didáticos).

As questões de nº 09 a 40 se referem aos Conhecimentos Específicos.

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

As questões de nº 01 a 08 se referem aos Conhecimentos Básicos (Língua Portuguesa, Estatuto da Criança e do Adolescente e Conhecimentos Didáticos).

As questões de nº 09 a 24 se referem ao Núcleo Comum, aplicável a todos os eixos tecnológicos da Educação Profissional.

As questões de nº 25 a 40 se referem aos Conhecimentos Específicos.

ATENÇÃO



Cada candidato receberá apenas **uma Folha de Respostas**, independentemente das áreas de conhecimento (Educação Básica) e eixos tecnológicos (Educação Profissional) que está concorrendo.

FUNÇÃO: EDUCAÇÃO FÍSICA

CONHECIMENTOS BÁSICOS

As questões de nº 01 a 08 se referem aos Conhecimentos Comuns (Língua Portuguesa, Estatuto da Criança e do Adolescente e Conhecimentos Didáticos) aplicáveis a todas as áreas de conhecimento (Educação Básica) e eixos tecnológicos (Educação Profissional) e estão presentes em todos os cadernos de provas.

ATENÇÃO



As respostas referentes às questões a seguir deverão ser transcritas para a Folha de Respostas **apenas uma vez**.

LÍNGUA PORTUGUESA

Responda às questões 01 e 02 reconhecendo o infográfico a seguir como um exemplo de texto multimodal e considerando a linguagem que o compõe.



(Disponível em: <https://www.paranaeducacao.pr.gov.br/Pagina/Escola-Solar>. Acesso em: agosto de 2024.)

Questão 01

Está correto o que se afirma em:

- A) Ao integrar modalidades semióticas distintas, o infográfico conjuga elementos verbais e não-verbais contribuindo para um mesmo propósito comunicativo.
- B) Por meio dos recursos utilizados, o texto tem como objetivo principal despertar o interesse dos leitores pelo conhecimento científico acerca da energia solar.
- C) O objetivo do infográfico apresentado é transmitir informações específicas ao mesmo tempo que promove a compreensão referente ao desenvolvimento da energia solar.
- D) O texto apresentado é utilizado para ampliar a divulgação das informações, assim como promover a conscientização sobre sustentabilidade em todos os segmentos da sociedade.

Questão 02

A reescrita do trecho destacado a seguir “*Objetivos estratégicos do projeto: Promover a sustentabilidade nas instituições de ensino por meio da instalação de usinas fotovoltaicas em escolas públicas da rede estadual do Paraná; [...]*” apresenta-se em adequação de acordo com a norma padrão da língua, mantendo-se o sentido original (ainda que com adequações necessárias quanto à finalização do período) em:

- A) A sustentabilidade será promovida para as instituições de ensino por meio da instalação de usinas fotovoltaicas em escolas públicas da rede estadual do Paraná.
- B) A promoção da sustentabilidade nas instituições de ensino, por meio da instalação de usinas fotovoltaicas em escolas públicas da rede estadual do Paraná, é um dos objetivos do projeto.
- C) Promover práticas de sustentabilidade nas instituições de ensino por meio da instalação de usinas fotovoltaicas em escolas públicas da rede estadual do Paraná são objetivos do projeto.
- D) Reconhecendo-se a importância de promover a sustentabilidade nas instituições de ensino por meio da instalação de usinas fotovoltaicas em escolas públicas da rede estadual do Paraná.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

O caso hipotético contextualiza as questões **03** e **04**. Leia-o atentamente.

AC é uma adolescente de doze anos que mora com a avó, após os pais se separarem e mudarem de cidade à procura de novas oportunidades de trabalho. O avô de AC teve muita dedicação nos cuidados da neta e zelou pela sua educação até o ano de 2020, quando veio a falecer na epidemia de coronavírus.

A avó, embora receba pensão por morte do esposo, precisa trabalhar como diarista para garantir o sustento dela e da neta, uma vez que os pais da jovem falham em suas ajudas financeiras.

Esse caso familiar é acompanhado pelos profissionais da educação da escola de AC e, por esse motivo, começam a estranhar as faltas injustificadas que a aluna vem apresentando desde 2023, gerando sua retenção/repetência.

Conhecedora das legislações vigentes, a diretora da escola convoca a avó de AC para uma reunião, a fim de informá-la sobre os procedimentos e medidas junto ao Conselho Tutelar.

A avó aciona a mãe de AC, que comparece na escola em um dia de atividades coletivas para saber se a filha está presente. Ao chegar nas imediações da instituição de ensino, a mãe e a aluna têm uma discussão que termina com violência psicológica e física (xingamentos e tapas).

Ao ver a situação, a avó logo se prontifica a ajudar AC, para que sua situação não piore ainda mais, já que a aluna relata, repetidas vezes, que sofre *bullying* de colegas das outras turmas.

A supervisora e a diretora da escola interrompem a atividade escolar como forma de deslocar os alunos para o outro pátio, na tentativa de mitigar os efeitos da situação vexatória.

Todos entraram na sala de reuniões, menos AC, que ficou se recuperando na sala da direção escolar. A situação do grupo familiar ficou ainda mais delicada porque a Conselheira Tutelar esteve presente e pôde ver o ocorrido.

Com o entendimento de que *bullying* é uma prática multifatorial causadora de adoecimentos psíquicos, redução do desempenho, elevados índices de repetência e evasão escolar, após as narrativas de todos, a escola se comprometeu a realizar ações para o combate ao *bullying* e a mãe foi orientada a buscar os dispositivos municipais de saúde para atendimentos psicológicos para si e para AC.

Questão 03

O capítulo IV – Do Direito à Educação, à Cultura, ao Esporte e ao Lazer – do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), apresenta, em seu Art. 56, quais são os casos em que os dirigentes de estabelecimentos de ensino fundamental comunicam ao Conselho Tutelar sobre a situação de seus alunos. À luz do caso hipotético, são situações de comunicação dos dirigentes escolares ao Conselho Tutelar, EXCETO:

- A) Elevados níveis de repetência.
- B) Maus-tratos envolvendo seus alunos.
- C) Casos de grupos familiares em situação de desemprego prolongado.
- D) Reiteração de faltas injustificadas e de evasão escolar, esgotados os recursos escolares.

Questão 04

“À luz do caso hipotético, o ocorrido com a aluna pode ser considerado como uma situação vexatória e/ou constrangimento.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) prevê, em seu Art. _____, pena de detenção de seis meses a _____ anos.”

Assinale a alternativa que completa correta e sequencialmente a afirmativa anterior.

- A) 230 / três
- B) 231 / dois
- C) 232 / dois
- D) 234 / dois

CONHECIMENTOS DIDÁTICOS

Questão 05

O Currículo da Rede Estadual Paranaense (Crep) tem como objetivo complementar e reorganizar o Referencial Curricular do Paraná, abordando as principais necessidades e características da nossa rede de ensino à luz da BNCC. Nele, são elencadas sugestões e orientações adequadas a nossa realidade regional, que devem servir como base para o desenvolvimento de competências e habilidades fundamentais para a trajetória dos estudantes nesta etapa de formação correspondente ao nível fundamental II – e para que esses possam atuar em sociedade, agindo, crítica e responsavelmente, frente aos desafios do mundo contemporâneo. O Crep, dessa forma, apresenta-se como instrumento de trabalho que objetiva orientar a construção das Propostas Pedagógicas Curriculares (PPCs), dos Planos de Trabalho Docente (PTDs) e dos planos de aula. No contexto do Crep, os objetivos de aprendizagem:

- I. São definidos pela BNCC, onde são expressos em dez competências gerais que orientam o desenvolvimento escolar dos estudantes em todas as fases da Educação Básica.
- II. São o ponto de partida para o planejamento docente, orientando a seleção de conteúdos, metodologias, recursos e instrumentos de avaliação.
- III. São sugestões complementares ao conteúdo programático, podendo ser adaptados livremente pelo professor de acordo com a sua realidade e os interesses dos estudantes.
- IV. São flexíveis e podem ser modificados pelos professores durante o processo de ensino, adaptando-se às necessidades dos estudantes.

Está correto o que se afirma apenas em

- A) II.
- B) I e II.
- C) II e III.
- D) III e IV.

Questão 06

A educação vem passando por grandes transformações e as instituições de ensino estão sendo intimadas a repensarem suas práticas de ensino e metodologias de aprendizagem. Nesse sentido, as metodologias ativas estão alinhadas com a educação na contemporaneidade e vêm sendo impulsionadas em conjunto a novas práticas, mediadas pelo uso de tecnologias. Elas representam uma abordagem pedagógica que coloca o estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem, promovendo sua atuação como protagonista de sua experiência educativa. Considerando as implicações pedagógicas no uso das metodologias ativas, podemos afirmar que:

- A) Embora coloquem o aluno como protagonista, dependem de uma estrutura predeterminada de atividades, que dita a personalização da aprendizagem e a flexibilidade dos conteúdos a serem explorados.
- B) Concentram-se principalmente em criar um ambiente colaborativo, mas tendem a negligenciar a importância da autonomia individual, dificultando a adaptação de estudantes com diferentes estilos de aprendizagem.
- C) Seu sucesso está intrinsicamente ligado ao uso de novas tecnologias, uma vez que a interação digital é o meio eficiente para garantir o protagonismo dos alunos no processo educacional por meio de trilhas individuais de aprendizagem.
- D) Seu conceito está mais relacionado a uma abordagem pedagógica, que busca envolver o estudante em sua própria aprendizagem, sendo menos sobre a aplicação de métodos específicos e mais sobre a mudança de paradigma em relação ao papel do aluno no processo educativo.

Questão 07

A professora Júlia é docente em uma turma do 5º ano em uma escola pública. Ela percebe que alguns alunos apresentam dificuldades significativas em acompanhar o conteúdo de leitura e escrita. Além disso, nota que esses alunos demonstram baixa autoestima e uma alta sensibilidade ao fracasso, muitas vezes evitando participar das atividades por medo de errar. Reconhecendo a importância de um acompanhamento que integre o desenvolvimento cognitivo e emocional, Júlia decide elaborar um plano de intervenção que considera ambas as dimensões no processo de aprendizagem. No contexto das práticas pedagógicas que integram o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos com dificuldades de aprendizagem, a professora Júlia será mais assertiva se:

- A) Dividir os alunos em grupos de acordo com suas habilidades cognitivas, permitindo que aqueles com maior dificuldade se concentrem em atividades mais simples, reduzindo o risco de frustração e preservando sua autoestima.
- B) Aplicar testes de desempenho frequentes para monitorar o progresso cognitivo dos alunos e utilizar *feedback* corretivo imediato, sem dar ênfase às questões emocionais, que devem ser tratadas separadamente por um profissional especializado.
- C) Utilizar histórias e textos que abordam temas de superação e autoestima, promovendo discussões em grupo para fortalecer o aspecto emocional dos alunos, enquanto aplica atividades de leitura e escrita personalizadas que respeitam o ritmo individual de cada aluno.
- D) Priorizar atividades de reforço cognitivo intensivo, como exercícios repetitivos de leitura e escrita, para assegurar que os alunos alcancem o nível de desempenho esperado, já que intervenções voltadas ao aspecto emocional devem ser orientadas por profissionais especializados.

Questão 08

A avaliação da aprendizagem, quando compreendida como um processo contínuo e intrínseco à prática pedagógica, transcende a mera mensuração de resultados. Ao considerar as dimensões formativa e diagnóstica, o professor assume um papel ativo na construção de conhecimentos significativos. Com base nessa perspectiva, marque V para as afirmativas verdadeiras e F para as falsas.

- () A avaliação formativa se assemelha a uma avaliação diagnóstica, como quando identifica novas dificuldades durante o processo, mas não são a mesma coisa, pois a formativa tem um caráter contínuo e ajustável ao longo do tempo.
- () A avaliação diagnóstica, por ocorrer no início do processo de ensino, tem como principal objetivo classificar os alunos em grupos homogêneos, facilitando a organização do trabalho pedagógico.
- () A avaliação formativa, ao fornecer *feedback* contínuo aos alunos, permite que o professor ajuste suas práticas pedagógicas e que os estudantes reflitam sobre seu próprio processo de aprendizagem.
- () A avaliação da aprendizagem deve ser vista como um instrumento semelhante ao contrato didático, utilizado pelo professor para controlar o processo de ensino e promover o clima escolar em sala de aula.
- () A avaliação formativa e a avaliação diagnóstica são processos independentes, com objetivos distintos: a primeira busca acompanhar o progresso, e a segunda, identificar dificuldades.
- () Ambas as avaliações são complementares, mas a avaliação diagnóstica possui um caráter classificatório, enquanto a avaliação formativa tem como foco a melhoria contínua da aprendizagem.

A sequência correta está em

- A) V, F, V, F, F, F.
- B) F, F, V, V, F, V.
- C) F, V, F, V, V, F.
- D) V, V, F, F, V, V.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Questão 09

No contexto da cultura digital, jogos e brincadeiras passaram por transformações significativas, integrando novas tecnologias e plataformas. Essas mudanças refletem a evolução dos hábitos lúdicos, que agora incorporam elementos digitais, como jogos eletrônicos, aplicativos e redes sociais, mantendo, porém, os princípios fundamentais de interação, diversão e aprendizado. Nesse contexto, todas as seguintes afirmações sobre jogos e brincadeiras estão corretas, EXCETO:

- A) A cultura digital permitiu a criação de novas modalidades de jogos que integram elementos virtuais e físicos, como a realidade aumentada.
- B) Brincadeiras tradicionais perderam completamente seu valor e relevância no contexto da cultura digital, sendo substituídas por atividades digitais.
- C) Aplicativos e plataformas digitais permitem a gamificação de atividades educacionais, utilizando elementos de jogos para motivar e engajar estudantes.
- D) Jogos digitais oferecem novas formas de interação social, permitindo que jogadores colaborem ou compitam em tempo real, independentemente da localização geográfica.

Questão 10

O atletismo é um dos esportes mais tradicionais dos Jogos Olímpicos, composto por várias modalidades, tanto individuais quanto combinadas. Dentre as provas combinadas, o heptatlo é uma competição específica para mulheres, que inclui sete modalidades diferentes, realizadas ao longo de dois dias. Qual das seguintes modalidades pertence, exclusivamente, ao heptatlo?

- A) Salto com vara.
- B) Corrida de 200 metros.
- C) Corrida de 1.500 metros.
- D) Corrida de 110 metros com barreira.

Questão 11

A ginástica rítmica possui cinco aparelhos sancionados, com os quais são realizados elementos de rotação, saltos e movimentos de equilíbrio. Um dos aparelhos selecionados NÃO é utilizado em competições olímpicas; assinale-o.

- A) Bola.
- B) Arco.
- C) Corda.
- D) Maças.

Questão 12

Os esportes são classificados em diferentes categorias com base nas suas características e objetivos. Dentre essas categorias, há os esportes de invasão, os esportes de rede e os esportes de parede. São exemplos de esportes de invasão, de rede e de parede, respectivamente:

- A) Futebol, *badminton* e tênis.
- B) Basquetebol, voleibol e *squash*.
- C) Voleibol, basquetebol e handebol.
- D) Handebol, tênis de mesa e boliche.

Questão 13

As lutas tradicionais brasileiras são expressões culturais que refletem a história e a identidade de diferentes regiões do país. A luta marajoara, originária do Arquipélago de Marajó, na região Norte do Brasil, é uma dessas manifestações, sendo marcada por características únicas que a vinculam fortemente à cultura local. São características da luta marajoara, EXCETO:

- A) A derrubada do oponente de costas para o solo, utilizando golpes como espalhada e baiana.
- B) A realização em locais fechados, como ginásios, para preservar a integridade física dos praticantes.
- C) A tradicional vinculada à festa do glorioso São Sebastião; a luta é reconhecida como elemento cultural imaterial.
- D) O confronto entre os praticantes pode ocorrer em areia, grama, terra ou lama, com a lama de currais sendo um local comum.

Questão 14

A dança criativa é uma forma de expressão que combina movimento e arte, permitindo que os praticantes explorem conceitos de linguagem corporal e desenvolvam uma compreensão mais ampla do mundo. Essa abordagem é muitas vezes associada a atividades lúdicas, mas possui uma profundidade que a torna acessível e benéfica para todas as idades, promovendo o fortalecimento do corpo, do cérebro e das relações interpessoais. Qual das seguintes afirmações descreve corretamente um dos objetivos da dança criativa?

- A) É focada no desenvolvimento técnico de movimentos complexos.
- B) É uma prática tradicional que segue estritamente movimentos coreografados e padronizados.
- C) Limita-se a atividades lúdicas para crianças, sem impacto significativo na compreensão do mundo pelos praticantes.
- D) Busca desenvolver o processo criativo no indivíduo, integrando o corpo consciente com objetos e outras formas de expressão.

Questão 15

As danças urbanas, também conhecidas como *street dance*, surgiram como uma expressão cultural nas ruas, refletindo os contextos sociais e culturais em que se desenvolveram. São características das danças urbanas, EXCETO:

- A) Uniformidade e rigidez nas coreografias.
- B) Liberdade criativa e expressão individual.
- C) Movimentos acrobáticos realizados no solo.
- D) Forte ligação com ritmos como o *Blues*, R&B e *Funk*.

Questão 16

As danças de salão são uma forma de dança realizada em pares, caracterizadas por estilos que variam em termos de ritmo, técnica e expressividade. Um desses estilos se destaca pela sua dramaticidade. Originado na Argentina e no Uruguai, é tanto uma dança social quanto uma expressão cultural significativa. Os casais executam coreografias complexas, cheias de expressividade, valorizando a emoção e a sensualidade. Qual o nome desse estilo de dança de salão?

- A) Valsa.
- B) Tango.
- C) Bolero.
- D) Samba de Gafieira.

Questão 17

Existem diversos tipos de lutas ao redor do mundo. Ao longo de séculos, e mesmo milênios, diferentes povos e culturas criaram artes marciais únicas, com o propósito de se defender e cuidar da mente e do corpo. Mas nem todas as modalidades de lutas estão presentes nos Jogos Olímpicos. Corresponde a uma luta que NÃO está presente no Jogos Olímpicos:

- A) Judô.
- B) Karatê.
- C) *Muay Thai*.
- D) *Taekwondo*.

Questão 18

Os jogos de tabuleiro têm sido utilizados em diferentes contextos, incluindo o ambiente escolar, onde são valorizados não apenas como uma forma de entretenimento, mas também como uma ferramenta pedagógica que pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, motor e social dos estudantes. No entanto, a maneira como os jogos são implementados e os objetivos que eles buscam atingir podem sofrer variações. Sobre o uso de jogos de tabuleiro no contexto da educação física escolar, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) Promovem a socialização e a cooperação entre os alunos.
- B) Contribuem para o desenvolvimento motor dos alunos.
- C) São limitados à função de entretenimento, sem aplicação significativa no desenvolvimento educacional dos alunos.
- D) Estimulam habilidades cognitivas, como raciocínio lógico e tomada de decisões.

Questão 19

Os jogos cooperativos são uma categoria de jogos que se destacam por promover a colaboração e o trabalho em equipe entre os participantes. Esses jogos são especialmente valorizados em contextos educativos e de desenvolvimento social. Qual das afirmativas a seguir NÃO é uma característica dos jogos cooperativos?

- A) Os jogadores competem entre si para alcançar o maior número de pontos e vencer o jogo.
- B) Os jogadores enfrentam desafios compartilhados e precisam encontrar soluções em conjunto.
- C) O trabalho em equipe é incentivado, com os jogadores dividindo tarefas e confiando uns nos outros.
- D) A comunicação entre os jogadores é essencial para compartilhar informações e tomar decisões em conjunto.

Questão 20

Nas práticas corporais de aventura na natureza, são exploradas expressões e formas de experimentação corporal centradas nas perícias e nas proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade que se apresentam quando o praticante interage com um ambiente desafiador. Uma das práticas é o *mountain bike*. Sobre o *mountain bike*, analise as afirmativas a seguir.

- I. No *mountain bike* o ciclista enfrenta obstáculos como raízes, pedras, buracos e rampas, exigindo equilíbrio, controle da bicicleta e capacidade de adaptação.
- II. Trata-se de é uma modalidade Olímpica desde 2004.
- III. A bicicleta do *mountain bike* tem pneus mais estreitos do que a de estrada, além de amortecedores traseiros e dianteiros para diminuir o impacto para os ciclistas nos terrenos acidentados do percurso.

Está correto o que se afirma apenas em

- A) I.
- B) III.
- C) I e II.
- D) II e III.

Questão 21

A ginástica circense é uma modalidade que combina elementos das artes circenses com habilidades ginásticas, resultando em apresentações que envolvem acrobacias, equilíbrio, contorcionismo e manipulação de objetos. Esses movimentos exigem dos praticantes um elevado grau de coordenação, força e flexibilidade, sendo fundamentais para a execução de números artísticos que impressionam pela complexidade e beleza. São características da ginástica circense, EXCETO:

- A) Execução de saltos acrobáticos que podem envolver fases aéreas e movimentos pendulares.
- B) Disputa entre os praticantes para demonstrar superioridade técnica durante as apresentações.
- C) Uso de equipamentos como tecido, trapézio e trampolim para a realização de acrobacias aéreas.
- D) Realização de movimentos de equilíbrio em solo ou sobre objetos, muitas vezes em figuras coreográficas.

Questão 22

A ginástica de condicionamento físico é uma prática voltada para o desenvolvimento da aptidão física geral, englobando uma variedade de exercícios que trabalham diferentes capacidades. Sobre as características da ginástica de condicionamento físico, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) Sua intensidade pode ser adaptada para diferentes níveis de praticantes.
- B) Pode ser realizada em grupo, proporcionando um ambiente motivador e social para os praticantes.
- C) Seu foco principal é o desenvolvimento da massa muscular, sem enfatizar o trabalho cardiovascular.
- D) Pode incluir uma variedade de exercícios funcionais como saltos, flexões e agachamentos para melhorar a capacidade funcional do corpo.

Questão 23

O *slackline* é uma prática corporal de aventura urbana que envolve equilíbrio e manobras sobre uma fita elástica esticada entre dois pontos fixos. Essa atividade, que tem ganhado popularidade nas áreas urbanas, oferece uma série de benefícios.

São benefícios da prática do *slackline*, EXCETO:

- A) Melhoria do equilíbrio e da coordenação motora.
- B) Fortalecimento dos músculos do Core e das pernas.
- C) Desenvolvimento da concentração e do foco mental.
- D) Aumento da densidade óssea, prevenindo doenças como a osteoporose.

Questão 24

A escalada é uma prática corporal de aventura que envolve a ascensão de superfícies rochosas ou artificiais, demandando tanto preparo físico quanto mental. Essa atividade pode ser realizada em diferentes ambientes e apresenta várias modalidades, cada uma com suas características específicas. A escalada é não apenas um desafio esportivo, mas também uma forma de contato direto com a natureza. Sobre a escalada, prática corporal de aventura na natureza, assinale a afirmativa correta.

- A) A escalada tradicional envolve o uso de proteções móveis que o escalador coloca durante a subida e remove ao final.
- B) A escalada esportiva é realizada exclusivamente em ambientes naturais e não permite o uso de equipamentos de segurança.
- C) A escalada livre não permite o uso de nenhum equipamento de segurança, sendo praticada apenas com o uso da força física.
- D) O *boulder* é uma modalidade de escalada em grandes paredes, onde o escalador utiliza cordas e mosquetões para garantir sua segurança.

Questão 25

As mídias sociais têm desempenhado um papel crescente na formação da imagem corporal das pessoas, especialmente entre jovens. A exposição constante a padrões de beleza idealizados pode influenciar a percepção que os indivíduos têm de seus próprios corpos. Sobre a relação entre as mídias sociais e a imagem corporal, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) A exposição frequente a imagens idealizadas nas mídias sociais pode levar a uma insatisfação corporal e a distúrbios alimentares.
- B) As mídias sociais oferecem um ambiente de apoio, para que todos os tipos de corpo sejam igualmente valorizados e respeitados.
- C) O uso de filtros e edições nas fotos publicadas nas mídias sociais pode distorcer a percepção que os usuários têm de seus próprios corpos.
- D) As comparações constantes com figuras públicas nas mídias sociais podem contribuir para uma visão negativa da própria imagem corporal.

Questão 26

O preconceito e o racismo nos esportes são questões que continuam a impactar atletas e influenciar o ambiente esportivo de diversas maneiras. A maior concentração de casos de discriminação no esporte ocorre no futebol. Desde 2023, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) implementou punições para atos de racismo em suas competições. São punições previstas pela CBF para combater o racismo no futebol, EXCETO:

- A) Multa.
- B) Perda de pontos.
- C) Perda de mando de campo ou jogo com portões fechados.
- D) Exclusão do campeonato da equipe que cometeu o ato racista.

Questão 27

A história da ginástica é marcada por desenvolvimentos significativos desde suas origens na Grécia Antiga até sua inclusão no programa dos Jogos Olímpicos modernos. Esse percurso histórico reflete o papel da ginástica em diferentes contextos culturais e a evolução das práticas que levaram à sua consolidação como esporte competitivo e atividade física de relevância global. Considerando o exposto, marque V para as afirmativas verdadeiras e F para as falsas.

- () A ginástica surgiu na Grécia Antiga como forma de preparação militar e culto ao corpo.
- () Friedrich Ludwig Jahn, conhecido como “pai da ginástica olímpica”, fundou a primeira escola de ginástica ao ar livre na Alemanha, em 1811.
- () A ginástica feminina foi incluída nos Jogos Olímpicos, em 1896, juntamente com a modalidade masculina.
- () A Confederação Brasileira de Ginástica foi criada no século XIX e logo se filiou à Federação Internacional de Ginástica.

A sequência está correta em

- A) V, V, F, F.
- B) F, F, V, F.
- C) F, F, F, V.
- D) V, V, V, V.

Questão 28

O esporte é amplamente reconhecido como uma ferramenta poderosa para a inclusão social, oferecendo oportunidades para o desenvolvimento físico, mental e social dos indivíduos. NÃO reflete corretamente o papel do esporte como ferramenta de inclusão social:

- A) A prática esportiva contribui para a saúde física e mental, beneficiando praticantes de todas as idades.
- B) O esporte ajuda no desenvolvimento de habilidades como liderança e colaboração, promovendo a inclusão social.
- C) O esporte é uma atividade que reforça divisões sociais, separando os praticantes com base em gênero, raça ou classe social.
- D) Para jovens em situação de vulnerabilidade, o esporte pode atuar como um agente de mudança, transformando perspectivas e abrindo novas oportunidades.

Questão 29

Os esportes de invasão são aqueles em que o objetivo das equipes é invadir o campo adversário e marcar pontos, seja através de gols, cestas ou outros meios específicos de cada modalidade. Esses esportes exigem não apenas habilidade técnica, mas também estratégias coletivas e a capacidade de trabalhar em equipe para superar a defesa do adversário. Assinale, a seguir, a afirmativa que corretamente identifica uma característica comum aos esportes de invasão.

- A) A regra que determina que a posse de bola seja alternada entre as equipes.
- B) A necessidade de manter a posse de bola em áreas específicas do próprio campo para evitar a invasão adversária.
- C) A existência de um alvo fixo, como uma cesta ou gol, onde as equipes devem marcar pontos ao mesmo tempo em que protegem seu próprio alvo.
- D) A utilização de uma rede central que divide o campo de jogo em duas partes iguais, em que cada equipe deve permanecer em seu lado para marcar pontos.

Questão 30

A história do esporte é um reflexo das transformações sociais e culturais ao longo dos séculos. Ela pode ser dividida em três períodos distintos, cada um com características específicas que refletem o contexto histórico e social de sua época. Quais são os três períodos em que a história do esporte é dividida?

- A) Antigo, Clássico e Moderno.
- B) Primitivo, Clássico e Moderno.
- C) Antigo, Moderno e Contemporâneo.
- D) Clássico, Moderno e Contemporâneo.

Questão 31

A história dos jogos e brincadeiras reflete a evolução cultural e social das sociedades ao longo dos séculos. Desde as suas origens, os jogos foram influenciados por diversas culturas e momentos históricos, moldando as práticas lúdicas que conhecemos hoje. Sobre a história dos jogos e brincadeiras, assinale a afirmativa correta.

- A) Na Idade Média, os jogos e brincadeiras foram totalmente banidos da cultura europeia devido à influência da Igreja Católica.
- B) O interesse pelos jogos cresceu significativamente com o início do Cristianismo, que os utilizava como ferramentas de ensino moral.
- C) A Companhia de Jesus utilizou os jogos como material auxiliar no processo educacional, contribuindo para a expansão do seu uso na educação.
- D) Os jogos infantis tradicionais, como a amarelinha e o pião, foram criados durante a Revolução Industrial e não têm relação com as práticas culturais anteriores.

Questão 32

A utilização de dispositivos tecnológicos nos esportes modernos tornou as competições mais justas e precisas, garantindo que os resultados fossem determinados de forma objetiva. Tecnologias como “photo finish” e “touchpads” desempenham um papel essencial na determinação dos vencedores em modalidades onde frações de segundo podem fazer toda a diferença. Sobre a utilização de dispositivos tecnológicos nos esportes, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) Os “touchpads” são utilizados na natação para parar a cronometragem do tempo quando o nadador toca a borda da piscina.
- B) O uso de tecnologias como “touchpads” e “photo finish” ajuda a evitar erros humanos nas decisões sobre quem ganha as medalhas.
- C) A cronometragem dos tempos na natação atualmente exibe a medição até o milionésimo de segundo para garantir a máxima precisão nos resultados.
- D) A tecnologia “photo finish” tira até dez mil fotos por segundo da linha de chegada, permitindo identificar com precisão o vencedor de uma corrida.

Questão 33

O xadrez é um dos jogos de tabuleiro mais antigos e populares do mundo, sendo jogado por milhões de pessoas em diferentes culturas e épocas. Esse jogo de estratégia exige habilidades de planejamento, antecipação e raciocínio lógico, além de proporcionar um profundo entendimento das táticas e da teoria envolvida. Com regras bem definidas, o xadrez oferece um ambiente de competição que desafia tanto o pensamento estratégico quanto a capacidade de adaptação do jogador. Sobre o xadrez, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) O objetivo do jogo é dar xeque-mate ao rei adversário, o que significa colocá-lo sob ataque de tal maneira que ele não possa escapar.
- B) No início de uma partida de xadrez, cada jogador começa com 16 peças, incluindo um rei, uma rainha, duas torres, dois bispos, dois cavalos e oito peões.
- C) A regra da promoção permite que um peão que alcance a última fileira do tabuleiro seja promovido a qualquer peça capturada pelo oponente durante o jogo.
- D) O movimento do cavalo é único no xadrez, podendo saltar sobre outras peças e mover-se em um padrão em L, avançando duas casas em uma direção e uma em outra.

Questão 34

A ginástica artística é um dos esportes técnico-combinatórios mais conhecidos e praticados no mundo. Envolve a execução de movimentos complexos em diferentes aparelhos, exigindo dos atletas força, flexibilidade, coordenação, equilíbrio e precisão. Tal esporte é dividido em categorias masculinas e femininas, cada uma com seus respectivos aparelhos e regras específicas. As apresentações são avaliadas por juízes, que atribuem notas baseadas na execução técnica e na dificuldade dos movimentos realizados. Sobre a ginástica artística, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) Na ginástica artística feminina, os aparelhos utilizados são: salto sobre a mesa, barras assimétricas, trave de equilíbrio e solo.
- B) A ginástica artística masculina inclui aparelhos como o cavalo com alças, as argolas, a barra fixa, as barras paralelas, o salto sobre a mesa e o solo.
- C) As apresentações de solo na ginástica artística masculina são realizadas com acompanhamento musical, como na categoria feminina, para melhor sincronização dos movimentos.
- D) No salto sobre a mesa, tanto no masculino quanto no feminino, a nota final é calculada com base na altura, na distância e na precisão do movimento, além da execução da aterrissagem.

Questão 35

O jogo de damas é um dos jogos de tabuleiro mais antigos e tradicionais, sendo praticado em diversas culturas ao redor do mundo. Com regras simples, mas que exigem estratégias complexas, o objetivo principal do jogo é capturar todas as peças do adversário ou bloquear seus movimentos. Sobre o jogo de damas, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) O tabuleiro de damas é composto por 34 casas.
- B) Cada jogador inicia a partida com 12 peças, posicionadas nas casas escuras das três primeiras fileiras do tabuleiro.
- C) As peças se movimentam diagonalmente para frente, e capturam as peças adversárias também de forma diagonal, saltando sobre elas.
- D) Quando uma peça comum atinge a última fileira do tabuleiro adversário, ela é promovida a dama, que pode se mover em qualquer número de casas na diagonal.

Questão 36

O forró é uma das danças de salão mais tradicionais do Brasil, originária do Nordeste do país. Essa dança, que conquistou todo o território nacional, é conhecida por sua simplicidade e pelo forte vínculo com a cultura popular brasileira. Essa dança possui várias vertentes e estilos, mas mantém elementos básicos que definem sua identidade. Sobre o forró, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) A zabumba, a sanfona e o triângulo são instrumentos característicos do forró pé de serra, uma das vertentes mais tradicionais do estilo.
- B) O forró é uma dança de casal onde a proximidade física dos dançarinos é evitada, permitindo maior liberdade individual de movimentos.
- C) O forró é uma dança de salão que se originou no Nordeste do Brasil, sendo influenciada por ritmos europeus trazidos pelos colonizadores.
- D) O forró universitário é uma vertente moderna do forró, que surgiu nos grandes centros urbanos e é caracterizado por passos mais complexos e maior liberdade de movimentos.

Questão 37

O *jiu jitsu* é uma arte marcial de origem japonesa que foi adaptado e popularizado no Brasil. O *jiu jitsu* brasileiro se tornou conhecido mundialmente e é amplamente praticado em competições e academias. Sobre essa arte marcial, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) O praticante pode vencer uma luta aplicando estrangulamentos ou torções que forcem o oponente a desistir, conhecida como “finalização”.
- B) Enfatiza o uso de técnicas de alavanca e mobilidade para controlar e submeter o oponente, sendo eficaz tanto em combates no chão quanto em pé.
- C) O *jiu jitsu* brasileiro tem suas raízes no Japão, mas foi adaptado no Brasil, onde desenvolveu um estilo mais focado no combate em pé e golpes diretos.
- D) É uma arte marcial que permite que praticantes de diferentes pesos e tamanhos possam competir uns contra os outros, destacando a técnica em detrimento da força bruta.

Questão 38

O samba de Gafieira é uma vertente do samba que se desenvolveu no Rio de Janeiro e é uma das mais conhecidas danças de salão do Brasil. Sobre o samba de Gafieira, assinale a afirmativa INCORRETA.

- A) É uma dança que valoriza a improvisação e a interação entre os parceiros, sendo fortemente influenciado pelo jazz.
- B) Tem suas raízes no samba de roda, mas se desenvolveu em salões de dança populares no Rio de Janeiro no início do século XX.
- C) É dançado em pares, sendo conhecido pela sua fluidez e elegância, com movimentos suaves e passos característicos como o “corta-jaca”.
- D) A Gafieira, que deu nome ao estilo, era originalmente um tipo de sapato utilizado pelos dançarinos de samba nas décadas de 1930 e 1940.

Questão 39

O esporte é um fenômeno sociocultural que ultrapassa sua função física, influenciando e sendo influenciado pela sociedade. Seu estudo permite compreender como ele contribui para a formação de comportamentos e a construção de significados dentro de uma sociedade. Sobre o esporte como fenômeno sociocultural, assinale a afirmativa correta.

- A) É uma prática física e sem relação com a construção de identidade cultural nas sociedades.
- B) É um esporte moderno que foi desvinculado de aspectos culturais, sendo focado apenas na alta performance e resultados.
- C) Por ser uma atividade competitiva, não contribui para a socialização dos indivíduos, limitando-se ao desenvolvimento físico.
- D) Pode ser visto como um reflexo dos valores de uma sociedade, servindo também como meio de inclusão social e expressão cultural.

Questão 40

A ginástica, ao longo da história, passou por várias transformações, refletindo as mudanças culturais, sociais e científicas de diferentes épocas. Desde suas origens na Antiguidade até o desenvolvimento de diferentes modalidades modernas, a ginástica tem sido influenciada por diferentes correntes de pensamento e práticas físicas. Trata-se de um aspecto INCORRETO da evolução histórica das ginásticas:

- A) A ginástica rítmica foi a primeira modalidade de ginástica a ser incluída nos Jogos Olímpicos, durante a Antiguidade.
- B) A ginástica surgiu na Grécia Antiga, onde era praticada como parte da preparação militar e das competições esportivas.
- C) Durante o Renascimento, a ginástica foi integrada ao currículo escolar como parte da educação física dos jovens nobres.
- D) No século XIX, a ginástica foi sistematizada por educadores europeus como *Friedrich Ludwig Jahn* e *Pehr Henrik Ling*, que criaram métodos específicos para o desenvolvimento físico.

ATENÇÃO



NÃO é permitida a anotação das respostas da prova em nenhum meio.
O candidato flagrado nessa conduta poderá ser eliminado do processo.







INSTRUÇÕES

1. As provas terão duração de quatro horas para candidatos com **uma** inscrição e seis horas para candidatos com **duas** inscrições. Este período abrange a assinatura, assim como a transcrição das respostas para a Folha de Respostas (Gabarito).
2. O caderno de provas é composto por 40 (quarenta) questões de múltipla escolha para a área de conhecimento (Educação Básica) e eixos tecnológicos (Educação Profissional).
3. Somente será permitida a utilização de caneta esferográfica de tinta azul ou preta, feita de material transparente e de ponta grossa.
4. Ao receber o material de realização das provas, o candidato deverá conferir atentamente se o caderno de provas contém o número de questões previsto, se corresponde à área de conhecimento/eixos tecnológicos a que está concorrendo, bem como se os dados constantes na Folha de Respostas (Gabarito) estão corretos. Caso os dados estejam incorretos, ou o material esteja incompleto ou, ainda, detenha qualquer imperfeição, o candidato deverá informar tal ocorrência ao fiscal de aplicação.
5. **As questões das provas objetivas são do tipo múltipla escolha, com 4 (quatro) alternativas (A a D) e uma única resposta correta. Ao terminar a prova, o candidato, obrigatoriamente, deverá devolver ao fiscal de aplicação a Folha de Respostas (Gabarito) devidamente assinada em local específico.**
6. É proibida, durante a realização das provas, a comunicação entre os candidatos, bem como a utilização de máquinas calculadoras e/ou similares, livros, anotações, impressos ou qualquer outro material de consulta, protetor auricular, lápis, borracha ou corretivo. Especificamente, não será permitido ao candidato ingressar na sala de provas sem o devido recolhimento, com respectiva identificação, dos seguintes equipamentos: *bip*, telefone celular, *walkman*, agenda eletrônica, *notebook*, *palmtop*, *ipod*, *ipad*, *tablet*, *smartphone*, mp3, mp4, receptor, gravador, máquina de calcular, máquina fotográfica, controle de alarme de carro, relógio de qualquer modelo, pulseiras magnéticas e similares, o que não acarreta em qualquer responsabilidade do Instituto Consulplan sobre tais equipamentos.
7. Os fiscais de aplicação não estão autorizados a emitir opinião e a prestar esclarecimentos sobre o conteúdo das provas. Cabe única e exclusivamente ao candidato interpretar e decidir.
8. Não é permitida a anotação de informações relativas às respostas (cópia de gabarito) no Cartão de Confirmação da Inscrição (CCI) ou em qualquer outro meio.
9. O candidato somente poderá retirar-se do local de realização das provas escritas levando o caderno de provas no decurso dos últimos 30 (trinta) minutos anteriores ao horário previsto para o seu término. O candidato também poderá se retirar do local de provas somente a partir das 2 (duas) horas após o início de sua realização; contudo, não poderá levar consigo o caderno de provas.
10. Os 3 (três) últimos candidatos de cada sala só poderão sair juntos. Caso algum desses candidatos insista em sair do local de aplicação antes de autorizado pelo fiscal de aplicação, será lavrado o Termo de Ocorrência, assinado pelo candidato e testemunhado pelos 2 (dois) outros candidatos, pelo fiscal de aplicação da sala e pelo Coordenador da Unidade de Provas, para posterior análise pela Comissão de Acompanhamento do Processo Seletivo Simplificado.

RESULTADOS

Os gabaritos oficiais preliminares das provas objetivas serão publicados no dia 30 de setembro de 2024, a partir das 16h.