



ESTADO DE SANTA CATARINA
MUNICÍPIO DE SÃO DOMINGOS
PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO Nº 03/2025



ESCREVA SEU NOME COMPLETO AQUI: _____

Confira se o cargo para o qual se inscreveu é o constante abaixo:

EDUCADOR FÍSICO

ORIENTAÇÕES

- Este Caderno contém 20 (vinte) questões, compostas por 4 (quatro) alternativas (A, B, C e D) e uma única resposta correta em cada questão. Em caso de divergência de dados e/ou defeitos, solicite providências ao fiscal de sala.
- Você receberá o Cartão-Resposta, no qual serão transcritas as respostas do Caderno de Questões, com caneta esferográfica de tinta **azul** ou **preta**, de acordo com as orientações de preenchimento contidas nele.
- Após o preenchimento do Cartão-Resposta, o candidato **deverá assinar o mesmo**, sob pena de invalidez do documento.
- Durante a realização das provas é vedado:
 - a) consultar livros, códigos, manuais, impressos ou quaisquer anotações ou equipamentos eletrônicos;
 - b) a comunicação entre os candidatos;
 - c) ausentar-se da sala sem a companhia de um fiscal;
 - d) a ingestão de alimentos e bebidas, com exceção de água acondicionada em embalagem plástica transparente sem rótulos e/ou etiquetas;
 - e) entregar o cartão-resposta antes de decorridos 45 minutos do seu início;
 - f) o uso de relógio de qualquer tipo e aparelhos telefônicos, quaisquer equipamentos elétricos ou eletrônicos, bonés, chapéus e porte de qualquer tipo de arma.
- **A saída da sala de prova, com a entrega do Cartão-Resposta, somente será permitida depois de transcorridos 45 minutos do início da mesma.**
- Ao concluir a prova e o preenchimento do Cartão-Resposta, entregue-os ao fiscal de sala ou responsável pela empresa executora. A não entrega do acima especificado, implicará na eliminação do candidato do certame.
- O tempo de duração total da prova é de 02 horas, incluído o tempo para preenchimento do Cartão-Resposta.

COMPOSIÇÃO DA PROVA

LÍNGUA PORTUGUESA	05 questões
MATEMÁTICA	05 questões
CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS	10 questões
TOTAL	20 questões

ATENÇÃO: OS 3 ÚLTIMOS CANDIDATOS, AO TERMINAREM A PROVA, DEVERÃO PERMANECER JUNTOS EM SALA PARA, COM OS FISCAIS, ASSINAR O LACRAMENTO DO ENVELOPE QUE GUARDARÁ OS CARTÕES-RESPOSTA E POSTERIORMENTE ASSINAREM A ATA DE SALA.

TEXTO PARA AS QUESTÕES DE 01 A 05.

Games na sala de aula: 5 razões para utilizar jogos na aprendizagem

Mais envolvente, personalizado e eficaz. Essa é a constatação para explicar o quanto o uso de jogos digitais pode auxiliar na trilha de aprendizagem dos alunos.

A adoção de games está em expansão no ambiente escolar, acompanhando o avanço da tecnologia nas salas de aula e as mudanças no perfil dos estudantes.

Uma pesquisa realizada pela Fundação Lemann em parceria com a Educa Insights revelou que 87% dos professores brasileiros acreditam que o uso de tecnologia, incluindo jogos, melhora o engajamento dos alunos.

Entre esses educadores, 68% relataram melhora no desempenho acadêmico dos estudantes após a introdução de recursos gamificados.

E os resultados também já confirmam o acerto da estratégia, que aumenta o engajamento, a motivação, a retenção do aprendizado, além do desenvolvimento de competências cognitivas.

Segundo um estudo publicado na revista *Computers & Education*, estudantes expostos a ambientes de aprendizagem gamificados apresentaram um desempenho 14% superior em testes de conhecimento em comparação aos colegas que seguiram métodos tradicionais.

Já para os educadores, trata-se de um facilitador para a avaliação contínua, na medida em que gera maior envolvimento com a cultura digital dos alunos. No entanto, é importante destacar que o jogo não substitui o professor.

É o que enfatiza Morgana Batistella, diretora de soluções complementares da SOMOS Educação. “A gamificação amplia o alcance do que é ensinado, oferecendo novas formas de aprendizado, alinhada à dinâmica e vivências do aluno. É uma ponte entre o conteúdo curricular e a linguagem dos estudantes”, afirma. Além disso, em um cenário onde a legislação sobre o uso de dispositivos móveis nas escolas gera cautela em relação à tecnologia, a gamificação se destaca por demonstrar o papel positivo e estratégico do digital na eficácia do processo educacional.

Morgana lista abaixo cinco motivos para incorporar os games na trilha de aprendizagem dos estudantes:

1. Maior engajamento dos estudantes: A mecânica dos jogos, que contempla recompensa por resultados, níveis superiores mediante desempenho e feedback imediato, ajuda a manter o foco e o entusiasmo dos alunos com as disciplinas.

2. Desenvolvimento de habilidades socioemocionais: Jogos colaborativos estimulam empatia, comunicação e cooperação, melhorando a convivência e a resolução de conflitos entre os alunos. Eles promovem habilidades sociais essenciais e tornam o ambiente escolar mais harmonioso e engajado.

3. Aprendizado personalizado e adaptativo: Plataformas gamificadas permitem que cada aluno avance no próprio ritmo, oferecendo desafios adequados à sua etapa de desenvolvimento. Essa personalização reduz a evasão e melhora a retenção de conteúdo.

4. Estímulo ao pensamento crítico e resolução de problemas: Jogos de lógica, simulação e estratégia trabalham diretamente o raciocínio lógico, a criatividade e a tomada de decisão. Dados da UNESCO apontam que essas habilidades são consideradas

prioritárias no desenvolvimento de competências para o futuro do trabalho.

5. Integração com conteúdos curriculares: Hoje, diversos games são desenhados com base na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), o que garante que eles possam ser utilizados como complemento às aulas de matemática, ciências, história, geografia e línguas.

Fonte: <https://www.cnnbrasil.com.br/educacao/games-na-sala-de-aula-5-razoes-para-utilizar-jogos-na-aprendizagem/x> (adaptado).

01) De acordo com a pesquisa realizada pela Fundação Lemann em parceria com a Educa Insights, mencionada no texto, é correto afirmar que:

- (A) 87% dos professores brasileiros utilizam jogos digitais regularmente em sala de aula.
- (B) a maioria dos professores entrevistados rejeita o uso de jogos digitais por considerá-los pouco eficazes.
- (C) 68% dos professores afirmaram que a tecnologia não interfere no desempenho acadêmico dos alunos.
- (D) 87% dos professores brasileiros acreditam que o uso de tecnologia melhora o engajamento dos alunos.

02) O texto menciona um estudo publicado na revista *Computers & Education* acerca dos efeitos da gamificação na aprendizagem. Com base exclusiva nas informações apresentadas, analise as assertivas a seguir.

- I. O estudo indica que estudantes inseridos em ambientes de aprendizagem gamificados obtiveram desempenho superior em testes de conhecimento.
- II. A diferença de desempenho observada entre estudantes expostos à gamificação e aqueles submetidos a métodos tradicionais foi quantificada em 14%.
- III. O estudo conclui que os métodos tradicionais deixaram de apresentar qualquer eficácia quando comparados a ambientes gamificados.

Está(ão) CORRETA(S):

- (A) Apenas a assertiva I.
- (B) As assertivas I, II e III.
- (C) Apenas as assertivas I e II.
- (D) Apenas as assertivas II e III.

03) No período “Além disso, em um cenário onde a legislação sobre o uso de dispositivos móveis nas escolas gera cautela em relação à tecnologia”, a palavra “onde” exerce a função de

- (A) pronome relativo.
- (B) pronome indefinido.
- (C) conjunção integrante.
- (D) advérbio de intensidade.

04) Qual alternativa apresenta, respectivamente, o tempo e o modo dos verbos destacados do período “Uma pesquisa realizada pela Fundação Lemann em parceria com a Educa Insights **revelou** que 87% dos professores brasileiros **acreditam** que o uso de tecnologia **melhora** o engajamento dos alunos.”?

- (A) Pretérito perfeito do indicativo / Presente do indicativo / Presente do indicativo.
- (B) Pretérito imperfeito do indicativo / Presente do subjuntivo / Presente do indicativo.
- (C) Presente do indicativo / Presente do indicativo / Pretérito perfeito do indicativo.
- (D) Pretérito mais-que-perfeito do indicativo / Presente do indicativo / Presente do subjuntivo.

05) Do ponto de vista da análise sintática, considere o período “É o que enfatiza Morgana Batistella, diretora de soluções complementares da SOMOS Educação.” e assinale a alternativa que classifica corretamente, sob o aspecto sintático, os termos destacados após a vírgula.

- (A) Vocativo.
- (B) Aposto explicativo.
- (C) Adjunto adnominal.
- (D) Complemento nominal.

MATEMÁTICA

06) Considere que um sólido possui volume de exatamente 3.900 cm^3 , sendo um prisma que possui como base, um retângulo. A face superior desse sólido possui quatro lados, sendo que um deles mede exatamente 12 centímetros. Também é de conhecimento que uma das faces laterais do sólido tem 300 cm^2 de área, e outra, exatamente 25 cm^2 a mais de área, do que a anterior citada. Nesse sentido, assinale a alternativa que apresenta a soma das áreas de todas as faces desse prisma, assim como o comprimento de todas as suas arestas, respectivamente.

- (A) 1.358 cm^2 ; 100 cm.
- (B) 1.562 cm^2 ; 200 cm.
- (C) 1.358 cm^2 ; 200 cm.
- (D) 1.562 cm^2 ; 100 cm.

07) Um valor de R\$ 200.000,00 foi aplicado no dia 1º de janeiro de 2019 sob as seguintes especificidades: sistema de juros simples; taxa de aplicação mensal igual a 0,3%; aplicação realizada sempre no final do último dia do mês. A partir do dia 1º de janeiro de 2022, a taxa foi alterada para 0,4%, citando que a aplicação consideraria ainda o valor do capital para a geração de juros mensal. Em 1º de janeiro de 2025 a taxa retornou para 0,3%, com a mesma observação da mudança anterior. Nesse sentido, os juros obtidos até 1º de janeiro de 2026 seria de:

- (A) R\$ 28.800,00.
- (B) R\$ 34.500,00.
- (C) R\$ 48.880,00.
- (D) R\$ 57.600,00.

08) A função $g(h) = h^2 + 12h + 11$ possui duas raízes que são consideradas como sendo reais, além de serem diferentes entre si. A partir dessa premissa, analise as assertivas:

- I. Considerando que o número zero separa os números naturais em dois grupos, os que vêm antes dele, e os que vêm depois, tanto a soma como a multiplicação das raízes da função se encontram no mesmo grupo separado pelo número zero.
- II. Caso seja necessário informar onde se encontra o vértice do gráfico dessa função no plano cartesiano, deve-se indicar o ponto (- 25, - 6).

Acerca das assertivas, pode-se afirmar que:

- (A) Apenas I está correta.
- (B) I e II estão corretas.
- (C) Apenas I está incorreta.
- (D) I e II estão incorretas.

09) Abaixo podem ser observadas três diferentes tabelas, as quais possuem, cada, exatos doze números:

12	10	14	15
16	13	18	14
15	11	18	12

14	16	15	19
11	17	14	18
19	?	16	16

10	13	?	14
11	12	11	15
13	10	13	15

Sabendo-se que o número desconhecido da segunda tabela é igual à média aritmética dos números da primeira tabela, que o número desconhecido da terceira tabela é igual à mediana dos números da segunda tabela, incluindo o desconhecido, qual das alternativas apresenta a moda dos números, considerando as três tabelas?

- (A) 12.
- (B) 14.
- (C) 16.
- (D) 18.

10) Considere que um sistema recebeu os números de 1 a 99, e mesmo que o operador que inseriu os números tenha colocado 001, o sistema entende apenas 1. O mesmo ocorre caso o operador tenha colocado 10; o sistema entende 1. Logo, o sistema desconsiderou todos os algarismos 0 inseridos. Além disso, todo número inserido foi separado em seus algarismos: para o número 23, o sistema considera dois algarismos inseridos separadamente: 2 e 3. A partir dessas informações, se o sistema sortear um dos algarismos inseridos e mantidos, qual a probabilidade aproximada de ele ser 5?

- (A) 11,11%.
- (B) 33,33%.
- (C) 45,56%.
- (D) 66,67%.

ESPAÇO PARA CÁLCULOS E ANOTAÇÕES

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

11) Na periodização clássica do treinamento físico, o mesociclo caracteriza-se, predominantemente, por:

- (A) organizar sessões isoladas de treino.
- (B) representar o planejamento anual completo.
- (C) definir exclusivamente a intensidade do exercício.
- (D) estruturar o treinamento em períodos de médio prazo, com objetivos específicos.

12) Durante o exercício físico aeróbio contínuo de intensidade moderada, ocorre aumento da frequência cardíaca e do débito cardíaco, com predominância do metabolismo:

- (A) aeróbio.
- (B) fosfagênico.
- (C) anaeróbio láctico.
- (D) anaeróbio alático.

13) A prática regular de atividade física está associada, no campo da saúde mental, principalmente:

- (A) ao agravamento de distúrbios do sono.
- (B) ao aumento dos níveis de estresse crônico.
- (C) à exclusão social de populações vulneráveis.
- (D) à redução de sintomas de ansiedade e depressão.

14) O período do desenvolvimento motor caracterizado pela aquisição progressiva do controle postural, da locomoção e da manipulação de objetos, típico da primeira infância, denomina-se fase:

- (A) reflexa.
- (B) madura.
- (C) rudimentar.
- (D) especializada.

15) No âmbito da Atenção Básica, a atuação do Educador Físico está relacionada, principalmente, à:

- (A) prescrição de treinamento de alto rendimento.
- (B) promoção da atividade física como estratégia de cuidado em saúde.
- (C) substituição do atendimento clínico especializado oferecido pela unidade básica de saúde.
- (D) avaliação exclusivamente antropométrica da população idosa.

16) Sobre o processo de trabalho das equipes multiprofissionais na Estratégia Saúde da Família, analise as assertivas.

- I. O trabalho em equipe pressupõe ações integradas entre diferentes saberes profissionais.
- II. As ações devem estar voltadas à promoção, prevenção e cuidado em saúde no território.

Das assertivas, pode-se afirmar que:

- (A) Apenas II está correta.
- (B) Apenas I está correta.
- (C) I e II estão incorretas.
- (D) I e II estão corretas.

17) Nos esportes adaptados para a terceira idade, a adequação das regras, dos materiais e da intensidade visa, principalmente, favorecer:

- (A) segurança e funcionalidade.
- (B) competitividade elevada.
- (C) especialização técnica.
- (D) rendimento máximo.

18) De acordo com as diretrizes da Organização Mundial da Saúde, a redução do comportamento sedentário está associada:

- (A) apenas à prática de exercícios intensos.
- (B) exclusivamente à prática esportiva competitiva.
- (C) à interrupção prolongada de qualquer atividade física.
- (D) à alternância entre períodos de movimento e repouso ao longo do dia.

19) O esporte adaptado praticado exclusivamente por pessoas com deficiência visual, no qual a orientação espacial ocorre por meio do som emitido pela bola e todos os atletas utilizam venda ocular, denomina-se:

- (A) Goalball.
- (B) Bocha adaptada.
- (C) Futebol de cinco.
- (D) Atletismo adaptado.

20) Durante o exercício físico aeróbio contínuo, observa-se redistribuição do fluxo sanguíneo, com aumento do aporte para os músculos ativos e redução relativa para órgãos como o trato gastrointestinal, fenômeno denominado:

- (A) vasoconstrição periférica generalizada.
- (B) redistribuição hemodinâmica.
- (C) hipotensão pós-exercício.
- (D) débito cardíaco máximo.

RASCUNHO PARA ANOTAÇÃO DO GABARITO

01		06		11		16	
02		07		12		17	
03		08		13		18	
04		09		14		19	
05		10		15		20	