TRILHA APROVA

SEE-SP Professor de Educação Física

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo · Concurso Público para Professor de Ensino Fundamental e Médio (PEFM), edital de 19/11/2026 (FGV), opção Educação Física. Gestão de sala de aula (Weinstein e Novodvorsky, Wiggins e McTighe, Willingham e as técnicas de Lemov), Currículo Paulista, BNCC e abordagens, esportes, jogos e brincadeiras, lutas e danças, ginásticas e práticas corporais de aventura, atividade física e saúde, cultura corporal, mídia e sociedade, prova discursiva e prova prática de simulação de aula. Com 1.521 questões comentadas e 2 simulados de 30 questões no formato da prova.

+ AUDIOBOOK · + AULA EM VÍDEO · + 2 SIMULADOS COMPLETOS

SUMÁRIO

O que você vai estudar

MÓDULO 0	O concurso da SEE-SP, a prova da FGV e como usar esta apostila
MÓDULO 1	Bloco I – Gestão de sala de aula: Weinstein, Wiggins e McTighe, Willingham e Lemov
MÓDULO 2	Currículo Paulista, BNCC, abordagens, metodologia e inclusão em Educação Física
MÓDULO 3	Esportes: modalidades, classificação e inclusão
MÓDULO 4	Jogos e brincadeiras
MÓDULO 5	Lutas e danças
MÓDULO 6	Ginásticas, capacidades físicas e práticas corporais de aventura
MÓDULO 7	Corpo, movimento, atividade física e saúde
MÓDULO 8	Cultura corporal, mídia e sociedade
MÓDULO 9	Prova discursiva e prova prática de simulação de aula
MÓDULO 10	Simulados no formato da prova (2 × 30 questões)

MÓDULO 0

O concurso da SEE-SP, a prova da FGV e como usar esta apostila

O concurso em números

Item	O que diz o edital (FGV, publicado em 19/11/2026, retificado em 23 e 25/11/2026)
Órgão	Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (SEDUC-SP)
Cargo	Professor de Ensino Fundamental e Médio (PEFM), efetivo
Vagas	5.000 no total; **Educação Física: 415** (140 na jornada de 25h e 275 na de 40h)
Remuneração inicial	**R$ 3.478,13** (jornada completa, 25h) ou **R$ 5.565,00** (jornada ampliada, 40h)
Requisito	licenciatura em Educação Física (Anexo IV do edital)
Inscrições	das 16h de **26/11/2026** às 16h de **15/02/2027**, no site da FGV; taxa de **R$ 64,00**, paga até 16/02/2027
Isenção ou redução da taxa	das 16h de 26/11/2026 às 16h de 30/11/2026
Envio do vídeo da aula e dos títulos	**19/03/2027 a 02/04/2027**, antes da prova escrita
Provas objetiva e discursiva	**25/04/2027**, **manhã (8h às 12h)** para Educação Física, 4 horas no total
Escolha	jornada (25h ou 40h) e uma de 11 regiões de classificação; até 2 inscrições em turnos diferentes

Sempre confira o edital e as retificações em conhecimento.fgv.br/concursos/concursoseducsp27.

As quatro etapas e o peso de cada uma

Etapa	Estrutura	Pontos	Mínimo
Prova objetiva	30 questões de múltipla escolha (A a E): **10 de gestão de sala de aula** (iguais para todos) + **20 de conhecimentos específicos** de Educação Física	30	**15**
Prova discursiva	**2 questões** de Educação Física, até **20 linhas** cada	20	**10**, e nota maior que zero em cada questão

Etapa	Estrutura	Pontos	Mínimo
Prova prática de simulação de aula	**vídeo de 5 a 7 minutos**, gravado e enviado pelo candidato, a partir de um material didático da rede	30	**15**
Títulos e experiência	formação e experiência comprovadas	20	(classificatória)

Pontos práticos:

- cada questão objetiva vale **1 ponto**, e **errar não desconta**: nunca deixe questão em branco;
- a discursiva só é corrigida para quem fizer **pelo menos 15 pontos** na objetiva;
- o vídeo só é corrigido para quem for **aprovado na objetiva**, mas precisa ser **enviado antes**, entre 19/03 e 02/04/2027. Quem não enviar no prazo é eliminado;
- desempate: nota final, depois **acertos em conhecimentos específicos**, depois **acertos em gestão de sala de aula**.

O que cai em Educação Física (Anexo VI)

O conteúdo segue a **Resolução SEDUC nº 110, de 17/11/2026** e o **Currículo Paulista**.

Bloco do edital	Onde estudar nesta apostila
Gestão de sala de aula (10 questões): Weinstein, Wiggins e McTighe, Willingham e Lemov	Módulo 1
Currículo Paulista, BNCC, abordagens, metodologia, avaliação e inclusão	Módulo 2
1. Esportes: classificação, paralímpicos, pouco praticados, história, mídia	Módulo 3
2. Jogos e brincadeiras: populares e tradicionais, tabuleiro, eletrônicos, lazer e cultura digital	Módulo 4
3. Lutas e danças: lutas do Brasil e do mundo, danças urbanas e de salão, identidade e preconceitos	Módulo 5
4. Ginásticas e práticas corporais de aventura; capacidades físicas	Módulo 6
5. Corpo, movimento, atividade física e saúde: treinamento, composição corporal, DCNT	Módulo 7
6. Cultura corporal, mídia e sociedade	Módulo 8
Prova discursiva e prova prática de simulação de aula	Módulo 9

Bloco do edital	Onde estudar nesta apostila
Simulados no formato da prova (30 questões)	Módulo 10

Como a FGV cobra

- Questões **longas**, com **texto-base** (crônica, notícia, artigo, poema, tirinha) e **situações de sala de aula**.
- Em gestão de sala de aula, a FGV descreve uma conduta docente e pede a técnica ou o princípio **segundo o autor indicado**. Estude os conceitos pelo nome que o edital usa (por exemplo, "Sem escapatória", "Planejamento reverso").
- Em Educação Física, a FGV costuma cobrar a **classificação das práticas corporais pela BNCC**, conceitos de **saúde e treinamento**, **abordagens pedagógicas** e **situações de aula** (inclusão, preconceitos, adaptação de regras, segurança).
- As alternativas erradas costumam **extrapolar** o texto, **generalizar** ("sempre", "nunca", "apenas") ou trazer uma conduta pedagógica **tradicional** que o currículo critica (decorar fórmulas sem compreender, exercícios repetitivos sem contexto, experimento só para "comprovar a teoria").

Plano de estudo sugerido (12 semanas até a prova)

Semanas	Foco
1–2	Módulo 1 (gestão de sala de aula) e Módulo 2 (BNCC, abordagens, metodologia e inclusão)
3	Módulo 3 (esportes)
4	Módulos 4 e 5 (jogos, lutas e danças)
5	Módulo 6 (ginásticas, aventura e capacidades físicas)
6–7	Módulo 7 (atividade física, treinamento e saúde) e Módulo 8 (cultura, mídia e sociedade)
8	**Grave e revise o vídeo da aula** (envio de 19/03 a 02/04)
9–10	Questões de todos os módulos; refaça as que errou
11	Simulado 1; duas discursivas por semana
12	Simulado 2; revisão dos quadros "Revisão rápida" e do audiobook

MÓDULO 1

Bloco I – Gestão de sala de aula: Weinstein, Wiggins e McTighe, Willingham e Lemov

Como a FGV cobra o Bloco I

O Bloco I tem **10 das 30 questões da prova objetiva** e é **igual para todos os componentes**: o candidato de Língua Portuguesa, o de Matemática e o de Física respondem às mesmas questões. Ele vale um terço da prova objetiva, e o edital usa o número de acertos nesse bloco como **terceiro critério de desempate** (depois da nota total e dos acertos em conhecimentos específicos).

O Anexo VI lista **dez temas** (planejamento, tempo e espaço, condução do ensino, metodologias ativas, mediação de conflitos, ambiente de respeito, comunicação docente, avaliação, inclusão e articulação entre currículo, ensino e avaliação) e **quatro livros, com os capítulos e técnicas exatos** que serão cobrados:

Obra	O que cai
WEINSTEIN e NOVODVORSKY, *Gestão da sala de aula* (4. ed., AMGH, 2015)	Cap. 4 – normas de comportamento; Cap. 7 – aproveitamento do tempo; Cap. 8 – motivação
WIGGINS e McTIGHE, *Planejamento para a compreensão* (2. ed., Penso, 2019)	Cap. 1 – planejamento reverso; Cap. 7 – pensando como um avaliador
WILLINGHAM, *Por que os alunos não gostam da escola?* (Penso, 2011)	Cap. 1 – a mente não foi feita para pensar; Cap. 3 – memória como resíduo do pensamento; Cap. 5 – prática
LEMOV, *Aula nota 10 3.0* (Penso, 2023)	19 técnicas: 2, 4, 6, 12, 15, 16, 17, 26, 33, 34, 38, 43, 52, 53, 54, 55, 58, 59 e 60

A FGV costuma montar a questão com uma **situação de sala de aula** ("Durante a correção da atividade, a professora Marta percebe que...") e pedir a técnica, o princípio ou a conduta **mais adequada segundo o autor**. As alternativas erradas trazem condutas intuitivas, mas que o autor critica: perguntar "todo mundo entendeu?", elogiar tudo, aceitar resposta quase certa, gritar, punir a turma inteira, planejar a partir das atividades e não dos objetivos. Este módulo explica as ideias de cada obra com palavras nossas, com exemplos e os "contrários" que a banca usa como distratores. A leitura das obras originais continua recomendada para quem tiver tempo.

1. Weinstein e Novodvorsky: gestão da sala de aula

A ideia central do livro

Para Carol Weinstein e Ingrid Novodvorsky, **gestão da sala de aula** não é sinônimo de disciplina nem de punição. É o conjunto de ações que o professor realiza para criar um ambiente organizado, seguro e acolhedor, em que a aprendizagem acadêmica e o desenvolvimento socioemocional possam acontecer. A gestão tem dois propósitos: **conseguir a ordem necessária para ensinar** e **contribuir para o crescimento moral e social** do aluno, que aprende a se autorregular. Ordem não é silêncio total: é o nível de organização adequado à atividade proposta (uma discussão em grupo é barulhenta e pode estar em perfeita ordem).

Princípios que atravessam o livro:

- a **prevenção** vale mais do que a reação: a maior parte dos problemas é evitada com planejamento, rotinas e aulas envolventes;
- **relações positivas** entre professor e alunos (cuidado, respeito, interesse genuíno) são a base da cooperação;
- os adolescentes querem professores que **mantenham a ordem sem ser autoritários**, que expliquem bem e que sejam justos;
- a gestão deve ser **culturalmente responsiva**: o professor reconhece seus próprios vieses e considera a diversidade dos alunos.

Capítulo 4 – Estabelecendo normas de comportamento

Por que normas? Uma sala é um ambiente "lotado" e público, em que muitas coisas acontecem ao mesmo tempo e de forma imprevisível. Normas claras reduzem a ambiguidade, economizam tempo e permitem que o aluno saiba o que se espera dele.

O livro distingue dois tipos:

- **regras gerais** (ou normas de conduta): princípios amplos que valem sempre, como "respeite os colegas e suas ideias", "venha preparado", "chegue no horário";
- **rotinas** (ou procedimentos): o "como fazer" de atividades específicas, como entrar na sala, fazer a chamada, entregar trabalhos, pedir para ir ao banheiro, trabalhar em grupo, usar o celular ou o computador, o que fazer quando terminar antes dos outros.

Muitos problemas de comportamento atribuídos à "indisciplina" são, na verdade, **falta de rotina**: o aluno não sabe o que fazer e improvisa.

Princípios para definir regras:

1. **Ser razoáveis e necessárias**: cada regra deve ter uma justificativa ligada à aprendizagem, à segurança ou ao respeito. Regra sem motivo gera resistência.
2. **Ser claras e compreensíveis**: termos vagos ("comporte-se") precisam ser traduzidos em comportamentos observáveis.
3. **Ser coerentes com os objetivos de ensino e com o que se sabe sobre aprendizagem**: se o professor quer discussão, não pode ter uma regra de "silêncio absoluto".
4. **Ser coerentes com as regras da escola**.
5. **Ser poucas**: geralmente de quatro a seis regras gerais, que o aluno consegue lembrar.

Ensinar as normas. Regra não se "comunica" uma vez; **ensina-se** como qualquer conteúdo:

- definir e explicar o comportamento esperado, com o porquê;
- **demonstrar e praticar** as rotinas (inclusive com ensaio);
- dar retorno (feedback) e **reforçar** quando o comportamento acontece;
- revisar e relembrar ao longo do ano, especialmente depois de feriados ou quando o comportamento se deteriora.

Envolver os alunos. Discutir as regras com a turma, pedir que identifiquem o que torna uma aula boa e negociar alguns procedimentos aumenta a adesão. Mas o professor continua responsável por garantir regras razoáveis; envolver não significa abrir mão de liderar.

O começo do ano é decisivo. Os primeiros dias e semanas são o momento de estabelecer as normas; é muito mais difícil "endurecer" depois de um começo frouxo do que flexibilizar depois de um começo firme e claro.

Tecnologia. O capítulo também trata de normas para o uso de celulares, computadores e internet: deixar explícito quando e como podem ser usados, em vez de proibições que não serão cumpridas.

> ***Como cai:*** *"Ao iniciar o ano letivo, um professor do 8º ano apresentou à turma uma lista de 15 regras, sem explicá-las." Pela obra, o problema é o* ***excesso*** *e a* ***falta de justificativa e de ensino*** *das normas. A conduta adequada: poucas regras claras, justificadas, ensinadas, praticadas e revistas.*

Capítulo 7 – Aproveitando ao máximo o tempo de sala de aula

O tempo é um recurso escasso. O livro distingue **camadas de tempo**, do maior para o menor:

Tempo	O que é
Tempo obrigatório/disponível	o tempo previsto no calendário escolar
Tempo alocado	o tempo efetivamente destinado ao ensino de cada disciplina
Tempo envolvido (engajado)	o tempo em que os alunos estão de fato envolvidos na tarefa
Tempo de aprendizagem acadêmica	o tempo envolvido em tarefas **significativas, de nível adequado e com sucesso**

O objetivo do professor é **aumentar o tempo de aprendizagem acadêmica**, e não apenas "ocupar" os alunos. Atividades fáceis demais ou difíceis demais não convertem tempo envolvido em aprendizagem.

Como aumentar o tempo de aprendizagem:

- **Começar na hora e manter o ritmo (fluência)**: evitar tempo morto, ter os materiais prontos, usar rotinas de abertura ("faça agora" no quadro);
- **Transições eficientes**: as mudanças de atividade são os momentos de maior perda de tempo e de mais indisciplina; devem ser anunciadas, ensinadas e rápidas;
- **Evitar interrupções e digressões**: não interromper a própria atividade para tratar de assunto paralelo; não "voltar atrás" (flip-flop) sem necessidade;
- **Manter a atividade fluindo**: o professor evita a **fragmentação** (dividir a atividade em passos tão pequenos que a turma fica esperando) e a **sobrecarga**/"enrolação" (explicar demais o que já foi entendido);
- **Responsabilizar os alunos pelo trabalho**: deixar claras as tarefas e os prazos, monitorar o progresso, dar retorno, registrar e cobrar o trabalho.

O livro recorre às pesquisas clássicas de **Jacob Kounin** sobre gestão, que mostraram que os professores eficazes não são os que reagem melhor aos problemas, mas os que **os previnem**. Conceitos de Kounin que aparecem:

- **"Estar ciente de tudo" (withitness)**: o professor demonstra aos alunos que sabe o que está acontecendo em toda a sala, inclusive nas costas dele;
- **Sobreposição (overlapping)**: capacidade de lidar com duas coisas ao mesmo tempo (atender um grupo e manter o olhar na sala);
- **Ritmo/suavidade e "momentum"**: manter a aula fluindo sem quebras;
- **Alerta de grupo**: manter todos atentos, por exemplo chamando alunos de forma imprevisível;

- **Responsabilização**: os alunos sabem que podem ser chamados a mostrar o que fizeram.

> ***Como cai:*** *a questão descreve uma professora que gasta dez minutos distribuindo material e organizando grupos e pergunta qual conceito está comprometido: o* ***tempo de aprendizagem acadêmica****, por perda nas* ***transições****. A solução esperada é rotinas ensinadas e preparação prévia, não "dar mais conteúdo".*

Capítulo 8 – Aumentando a motivação dos alunos

O livro adota um **modelo de expectativa × valor**: a motivação para uma tarefa depende do **produto** entre

- a **expectativa de sucesso** ("eu consigo fazer isso?"), e
- o **valor** atribuído à tarefa ("vale a pena fazer isso?").

Como é um produto, **se um dos fatores for zero, a motivação é zero**: o aluno não se esforça numa tarefa importante que acha impossível, nem numa tarefa fácil que acha inútil.

Estratégias para aumentar a expectativa de sucesso:

- propor tarefas no **nível adequado de desafio** (nem fáceis demais, nem impossíveis);
- dar **oportunidades de sucesso** a todos, com apoios (andaimes) quando necessário;
- ensinar os alunos a **definir metas, monitorar o progresso e avaliar o próprio trabalho**;
- **reconhecer o esforço e a estratégia**, ajudando o aluno a atribuir sucesso e fracasso a fatores que ele controla (esforço, estratégia) e não à "falta de inteligência";
- dar **retorno informativo** sobre o que está bom e o que melhorar;
- deixar claros os critérios de avaliação.

Estratégias para aumentar o valor da tarefa:

- relacionar o conteúdo com a **vida, os interesses e as experiências** dos alunos;
- dar **escolhas** e alguma **autonomia**;
- tarefas **autênticas**, variadas, com novidade e desafio, que gerem curiosidade;
- permitir que os alunos **interajam** e trabalhem com os colegas;
- **modelar o interesse**: o professor demonstra entusiasmo pela própria disciplina;
- produtos finais que façam sentido (para um público real).

O livro trata também da **motivação intrínseca e extrínseca**. Recompensas externas (pontos, prêmios) podem ser úteis para tarefas sem interesse inicial, mas usadas de forma indiscriminada podem **reduzir a motivação intrínseca** de quem já tinha interesse. O ideal é usá-las com parcimônia, de forma informativa e não controladora.

Alunos desmotivados e com baixo desempenho. Alguns alunos acumularam fracassos e aprenderam a "não tentar" para proteger a autoimagem. O professor deve evitar rótulos, oferecer tarefas em que o sucesso é possível, valorizar o progresso e manter expectativas altas com apoio.

> ***Como cai:*** *"Um aluno afirma que não adianta estudar, pois 'nunca vai aprender matemática'." No modelo expectativa × valor, o problema é a* ***expectativa de sucesso****. A conduta adequada é tarefas com chance real de êxito, metas de curto prazo e retorno que relacione o resultado ao esforço e à estratégia.*

---

2. Wiggins e McTighe: planejamento para a compreensão

Capítulo 1 – Planejamento reverso

Grant Wiggins e Jay McTighe propõem o **planejamento reverso** (backward design): em vez de começar pelo livro didático, pelas atividades favoritas ou pela sequência de conteúdos, o professor começa **pelo fim**, isto é, pelos **resultados desejados**, e só depois define como vai avaliá-los e, por último, quais atividades vai realizar.

As três etapas:

Etapa	Pergunta	O que se define
1. Identificar os resultados desejados	O que os alunos devem saber, compreender e ser capazes de fazer?	objetivos ligados ao currículo, **grandes ideias**, compreensões duradouras e **questões essenciais**
2. Determinar as evidências aceitáveis	Como saberemos que eles alcançaram os resultados? O que aceitaremos como prova?	**tarefas de desempenho** e outras evidências (testes, observações, trabalhos, autoavaliação)
3. Planejar as experiências de aprendizagem e o ensino	Que atividades, recursos e sequência levarão os alunos aos resultados?	estratégias, materiais e a ordem das aulas