

---

**Administração Central  
Unidade de Ensino Médio e Técnico  
Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

**SÍNTESES DOS CURSOS TÉCNICOS, DAS ESPECIALIZAÇÕES PROFISSIONAIS E DE CURSOS DE  
FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA**

**Informações gerais do curso****Eixo Tecnológico**

Turismo, Hospitalidade e Lazer

**Habilitação**

Técnico em Esportes e Atividade Física

**Portaria de Autorização do Ceeteps**

Portaria Cetec – 162, de 9-10-2012, publicada no Diário Oficial de 11-10-2012 – Poder Executivo – Seção I – páginas 59-60, retificada no Diário Oficial de 2-3-2013 – Poder Executivo – Seção I – página 43.

**Perfil profissional de conclusão**

O Técnico em Esportes e Atividade Física é o profissional que atua na área esportiva, aplicando atividades de iniciação esportiva para crianças, jovens, adultos e idosos sob a supervisão de um profissional de nível superior de Educação Física. Desenvolve e/ou colabora no desenvolvimento de programas e atividades físicas e esportivas. Atua em programas envolvendo o esporte e a atividade física em associações, instituições e organizações em geral, bem como articula e promove a disseminação da prática da atividade física e do esporte na sociedade. Trabalha em equipe, respeitando os princípios da ética profissional, das relações humanas e ambientais..

**Mercado de trabalho**

Setor público: centros esportivos (clubes da cidade), centros de treinamento específicos, parques públicos, eventos, projetos e programas esportivos de âmbito público; setor privado: parques temáticos, colônias de férias e acampamentos, clubes, escolas de esporte, eventos, projetos e programas esportivos de âmbito privado, federações esportivas; terceiro setor: associações comunitárias, de funcionários, estudantes, ONGs (Organizações Não Governamentais), OSCIPs (Organização da Sociedade Civil de Interesse Público), entre outros.

**Carga horária total do curso**

1200 horas

**Onde estudar**

**Etec de Esportes Curt Walter Otto Baumgart (267) – São Paulo**

**Endereço:** Rua Paulo Lorenzani, s/n – Parque Novo Mundo – CEP 02181-200

**Contato:** (11) 2089-0740/(11) 2089-0741 – [secretaria.etcdeartes@gmail.com](mailto:secretaria.etcdeartes@gmail.com)

A consulta atualizada de escolas que oferecem este curso poderá ser feita pelo site oficial do Centro Paula Souza (<http://www.centropaulasouza.sp.gov.br/cursos/etec/>). Durante o Processo Seletivo de Vestibulinho, a consulta poderá ser realizada, também, através do site <http://vestibulinhoetec.com.br/>.

**Certificações intermediárias e diploma**

**Módulo I:** Este módulo não possui certificação técnica.

**Módulos I e II:** Estes módulos não possuem certificação técnica.

**Módulos I, II e III:** Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de **Técnico em Esportes e Atividade Física**

**Síntese do currículo profissional****Módulo I****Síntese das competências profissionais**

---

**Administração Central  
Unidade de Ensino Médio e Técnico  
Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

1. Distinguir as múltiplas estruturas e funções fisiológicas do corpo humano.
2. Identificar sistemas operacionais e aplicativos úteis para a área de Esportes e Atividade Física.
3. Identificar os esportes e atividades físicas individuais.
4. Interpretar o processo de desenvolvimento histórico e o atual cenário das modalidades do Atletismo.
5. Identificar os espaços físicos, materiais e equipamentos específicos, necessários para a prática do Atletismo.
6. Analisar e praticar as modalidades de Atletismo.
7. Analisar princípios éticos das atividades ligadas à prática do Atletismo.
8. Identificar as diversas possibilidades para a prática do Atletismo existentes na sociedade.
9. Interpretar o processo de desenvolvimento histórico e o atual cenário dos esportes coletivos.
10. Identificar valores e atitudes relativos à prática dos esportes coletivos.
11. Identificar o esporte como direito do cidadão e os principais contextos em que ele acontece.
12. Analisar possibilidades de geração de renda relacionadas ao universo esportivo.
13. Identificar as principais funções da prática de atividades lúdicas em contextos diversos.
14. Identificar e utilizar a língua portuguesa na produção de textos a partir de diferentes ideias, relações e necessidades profissionais.

**Síntese das habilidades**

1. Identificar a estrutura e o funcionamento do corpo humano.
2. Relacionar as principais subdivisões do sistema nervoso central.
3. Utilizar aplicativos de informática gerais e específicos para gerenciamento das atividades da área de esportes e atividade física.
4. Identificar e vivenciar as modalidades do Atletismo.
5. Identificar valores e atitudes presentes nas práticas do Atletismo.
6. Pesquisar propostas e ações da iniciativa pública, privada e organizações sociais em relação ao Atletismo.
7. Participar da montagem de espaços físicos, materiais e equipamentos para prática de esportes coletivos.
8. Pesquisar e Indicar as possíveis relações entre o contexto atual da prática dos esportes coletivos e a criação de identidades esportivas.
9. Listar e aplicar as regras oficiais dos esportes.
10. Cultivar e valorizar atitudes em prol do grupo em detrimento das atitudes individualistas.
11. Identificar e vivenciar os fundamentos dos esportes coletivos.
12. Identificar aspectos específicos do esporte nas legislações.
13. Estabelecer relação entre oferta, demanda e interesses de mercado na área Esportiva.
14. Identificar as principais funções da prática de atividades lúdicas em contextos diversos.
15. Planejar e executar o desenvolvimento e aplicação de projeto de jogos, brinquedos e brincadeiras.
16. Identificar aspectos sociais e culturais nas diversas formas de atividades lúdicas, jogos e esportes.
17. Vivenciar os jogos e brincadeiras e fabricar brinquedos e equipamentos lúdicos simples.
18. Identificar os principais fundamentos dos esportes presentes nas brincadeiras e nos jogos.
19. Adequar-se aos diversos contextos de comunicação profissional, de acordo com fatores extralinguísticos (sociais, situacionais, público-alvo).
20. Desenvolver textos técnicos aplicados à área de Esportes e Atividade Física, de acordo com normas e convenções específicas.

**Síntese das bases tecnológicas**

1. Definição de anatomia e fisiologia humana
2. Sistema tegumentar, sistemas sensoriais, sistema ósseo, sistema muscular, sistema digestório, sistema cardiovascular, sistema respiratório, sistema nervoso, sistema urinário, sistema reprodutor e sistema endócrino
3. Fundamentos do Sistema Operacional *Microsoft Windows* e dos aplicativos do *Microsoft Office*
4. Noções de alimentação de informações de sistemas para o gerenciamento de atividades
5. Esportes individuais: Atletismo; esportes aquáticos; lutas; ginásticas; esportes radicais; esportes sobre rodas/ciclismo

---

**Administração Central  
Unidade de Ensino Médio e Técnico  
Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

6. Atletismo: corridas, saltos e arremessos; breve histórico; contexto atual; perfil dos praticantes; capacidades físicas e habilidades motoras envolvidas nas provas; provas; prática através de jogos e exercícios adaptados
7. Regras oficiais e adaptadas do Atletismo nos contextos de: esporte de rendimento; esporte educacional; esporte de participação; inclusão de portadores de deficiência
8. Práticas indevidas: *dopping*; posturas antidesportivas; uso de equipamentos fora das especificações
9. Espaços físicos, materiais e equipamentos para a prática do Atletismo
10. Procedimentos básicos de manutenção, armazenamento, transporte, montagem e segurança de equipamentos de esportes e jogos de rebater
11. Programas e projetos públicos de prática de Atletismo: escolas; centros esportivos; parques, praças e ruas de lazer
12. Programas e projetos de iniciativa privada de prática de Atletismo: clubes; empresas; eventos promocionais
13. Breve histórico, contexto atual e perfil dos praticantes dos esportes coletivos: basquete; handebol; futebol; futsal; voleibol; *tchoukball*; *corfeball*
14. Regras oficiais e adaptadas dos esportes coletivos nos contextos de: esporte de rendimento; esporte educacional; esporte de participação; inclusão de portadores de deficiência
15. Programas e projetos de organizações sociais de prática de esportes coletivos: ONGs; sindicatos; associações diversas
16. Espaços informais de convivência
17. Conceito e histórico do esporte: Antiguidade; Idade Média; Era Moderna
18. Lei que reconhece o esporte como direito: Constituição Federal
19. Atuação de federações, confederações, clubes, academias, ginásios e estádios
20. Eventos esportivos: campeonato; torneio; copa; festival; corrida
21. Mercado de produtos e serviços ligados ao esporte: contexto local; contexto nacional
22. Tipos de atividades lúdicas: brinquedos; brincadeiras; jogos; esportes
23. Funções das atividades lúdicas: recreativa; educativa; competitiva
24. Parâmetros de níveis de formalidade e de adequação de textos a diversas circunstâncias da comunicação

**Módulo II****Síntese das competências profissionais**

1. Interpretar os esportes como objetos socioculturais significativos da cultura brasileira.
2. Praticar os esportes e os jogos de rebater.
3. Analisar os códigos de ética profissional, as regras e regulamentos específicos do esporte.
4. Analisar os espaços de prática de ginásticas e práticas corporais.
5. Discernir diversos tipos de ginásticas e outras práticas corporais e praticar uma modalidade.
6. Analisar e executar os movimentos corporais como possibilidade de expressão individual e coletiva.
7. Identificar prioridades para o socorro básico de emergência.
8. Executar técnicas de primeiros socorros em situações de urgência e emergência.
9. Estabelecer a relação entre a prática de atividade física e a promoção da qualidade de vida.
10. Desenvolver um projeto individual de atividades físicas relacionadas à qualidade de vida.
11. Analisar dados e informações obtidas de pesquisas empíricas e bibliográficas.

**Síntese das habilidades**

1. Identificar aspectos ambientais e culturais que influenciam a prática esportiva de uma região.
2. Identificar o esporte como produto da indústria do espetáculo e do entretenimento de massa.
3. Identificar na prática esportiva formas de manutenção do patrimônio cultural.
4. Identificar similaridades e diferenças nos diversos esportes e jogos de rebater.
5. Vivenciar a prática de esportes de rebater nos contextos de recreação, educação e competição,
6. Pesquisar e encaminhar demandas e interesses para a prática de esportes e jogos de rebater na família, na escola e na comunidade.
7. Aplicar a legislação e os códigos de ética profissional nas relações pessoais, profissionais e institucionais.

**Administração Central**  
**Unidade de Ensino Médio e Técnico**  
**Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

8. Experimentar formas de expressão corporal.
9. Identificar características específicas das ginásticas e algumas práticas corporais.
10. Realizar procedimentos de primeiros socorros nas diversas emergências.
11. Relacionar a percepção de qualidade de vida do indivíduo com a cultura dos grupos sociais que estão inseridos.
12. Relacionar ações que visam melhorar a situação de saúde do indivíduo e da coletividade.
13. Identificar fontes de pesquisa sobre o objeto em estudo, em projetos acadêmicos.

**Síntese das bases tecnológicas**

1. Aspectos socioculturais e ambientais que influenciam a prática dos seguintes esportes: futebol, tênis de mesa e esqui na neve: costumes e tradições; colonização; clima; ambientes naturais; étnicos; processos de urbanização
2. Futebol nas manifestações artísticas: cinema; literatura; artes plásticas; música, dança
3. Esportes e jogos de rebater: tênis de quadra, tênis de mesa, *badminton*, *squash*, *beach* tênis, golfe, peteca, punhobol, tamboréu, frescobol, jeu de paume, pelota basca, pádel, lacrosse, críquete, polo, *hurling*, *pington*, beisebol, futvolei, biribol, frescobol, taco
4. Esporte e jogos – tênis de quadra, tênis de mesa e ping-pong, beisebol, frescobol: breve histórico; contexto atual; perfil dos praticantes; fundamentos e estratégias
5. Regras oficiais e adaptadas nos âmbitos do esporte de rendimento, do esporte educacional, do esporte de participação, da inclusão de portadores de deficiência, e da organização da prática por gênero e mistas
6. Leis: Declaração Universal dos Direitos Humanos; ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente; Legislação Trabalhista; Código de Defesa do Consumidor; Constituição Federal; Leis de Incentivo ao Esporte; Código de Ética dos Profissionais de Educação Física
7. Conceitos de trabalho, cidadania, ética e moral
8. Atribuições e responsabilidades do Técnico em Esportes e Atividade Física
9. Expressão corporal – gesto, movimento e exercício: definição; exemplos; linguagens não verbais; manifestações artísticas
10. Ginástica: conceito; característica; geral; artística; GRD – Ginástica Rítmica Desportiva; acrobática; trampolim; de academia; musculação; hidrogenástica; laboral
11. Práticas corporais: *Lian Gong*; *Lien Chi*; *Tai Chi Chuan*; *Yoga*
12. Emergência em ferimentos, queimaduras, choque elétrico, desmaios, vertigens, intoxicações, envenenamentos, picada de animais peçonhentos, crise convulsiva, estado de choque, corpos estranhos no organismo e afogamento
13. Técnicas de reanimação cardiopulmonar e controle de hemorragias
14. Identificação e definição de temas para trabalhos acadêmicos: análise das propostas de temas segundo os critérios de pertinência, relevância e viabilidade
15. Técnicas de pesquisa em trabalhos acadêmicos: documentação indireta (pesquisa documental; pesquisa bibliográfica); técnicas de fichamento de obras técnicas e científicas; documentação direta (pesquisa de campo; pesquisa de laboratório; observação; entrevista; questionário); técnicas de estruturação de instrumentos de pesquisa de campo (questionários; entrevistas; formulários, etc.)

**Módulo III****Síntese das atribuições**

1. Promover e organizar atividades físicas e esportivas diversificadas, visando à integração social e ao desenvolvimento pessoal.
2. Acompanhar e executar projetos de atividades físicas e esportes.
3. Trabalhar na integração da comunidade-escola articulando e promovendo ações de disseminação e consolidação do esporte e da atividade física.
4. Auxiliar e apoiar a organização de grupos sociais e comunitários, colaborando com o desenvolvimento local e a gestão autônoma de atividades físicas e esportivas.
5. Atuar no campo de atividades físicas, com objetivos educacionais, de saúde, prevenção à violência, empreendedorismo e acessibilidade.
6. Gerenciar espaços físicos, materiais, recursos e equipamentos para a prática de esportes e atividade física.

**Síntese das competências profissionais**

**Administração Central**  
**Unidade de Ensino Médio e Técnico**  
**Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

1. Identificar os principais esportes radicais praticados na atualidade.
2. Contextualizar o universo no qual estão inseridos os esportes radicais.
3. Distinguir as deficiências e os transtornos globais de desenvolvimento para as práticas de inclusão no esporte.
4. Discernir e praticar esportes e atividades físicas adaptadas.
5. Interpretar textos técnicos em inglês básico.
6. Interpretar o processo de desenvolvimento histórico e o atual cenário da prática esportiva de lutas.
7. Planejar e executar um evento de esporte educacional ou de participação.
8. Analisar as relações sociais estabelecidas nos grupos esportivos.
9. Identificar emoções e suas manifestações, durante a prática esportiva.
10. Planejar as fases de execução de projetos acadêmicos com base no objeto de estudo da área de atuação.

**Síntese das habilidades**

1. Identificar principais fatores motivacionais que estimulam a prática dos esportes radicais.
2. Relacionar características socioeconômicas às práticas da modalidade esportes radicais.
3. Experimentar diferentes equipamentos usados nas práticas de esporte radical.
4. Identificar as implicações práticas da deficiência no cotidiano das pessoas.
5. Identificar as possibilidades e habilidades corporais das pessoas com deficiência.
6. Diferenciar esportes adaptados para pessoas com deficiência e práticas de inclusão de pessoas com deficiência em atividade física.
7. Identificar equipamentos utilizados por pessoas com deficiência.
8. Expressar-se, na língua inglesa, com simplicidade e clareza na área esportiva.
9. Identificar os diferentes contextos que propiciaram o desenvolvimento das lutas.
10. Identificar as principais características de cada tipo de luta.
11. Definir público-alvo, demanda e ação específica para o desenvolvimento do evento esportivo.
12. Planejar e desenvolver um plano de negócios na área de produtos ou serviços relacionados ao esporte.
13. Identificar serviços e infraestrutura necessária para a realização do evento esportivo.
14. Identificar os tipos de relações que podem estabelecer-se em grupos.
15. Verificar de que maneira as emoções influenciam o comportamento humano, durante a prática esportiva.
16. Organizar as informações, os textos e os dados, para a execução de projetos acadêmicos, conforme as normas estabelecidas.

**Síntese das bases tecnológicas**

1. Esportes radicais: conceito; princípios; classificação em relação ao local e às características de ação e de aventura; equipamentos e acessórios; caracterização: histórica, social, fatores motivacionais, habilidade predominante, capacidade física, riscos, organizações, mídia; exemplos: *skate, surf, rapel, patins in-line, escalada, arvorismo, montanhismo, bungee jumping, bike, slackline, canoagem, rafting, balonismo, skimboard, windsurf, le parkour*
2. Deficiências: conceito; características (temporárias ou permanentes, progressivas, regressivas, estáveis, irmitentes ou contínuas); tipos: (visual, auditiva, física, intelectual); causas (pré-natais, perinatais, neonatais, pós-natais)
3. Transtornos globais do desenvolvimento: autismo; Síndrome de Asperger; Síndrome de Rett
4. Esportes adaptados: conceituação; modalidades paraolímpicas; atividades físicas adaptadas para pessoas com deficiência visual, auditiva, física; jogos adaptados: *goalball*; basquete em cadeiras de rodas; *rugby* em cadeira rodas; voleibol, futebol e handebol sentado; vôlei com uma mão só; futebol de cinco e futebol de sete; tênis e tênis de mesa em cadeira de rodas
5. Textos técnicos, noções sobre elaboração de textos simples e conversação, na língua inglesa
6. Lutas: *Aikido, boxe, capoeira, esgrima, Jiu-Jitsu, judô, Karatê, Kung Fu, luta greco romana, Sumô, Tae Kwon Do*
7. Valores e atitudes nas práticas de lutas: cooperação; respeito aos adversários; dignidade; não violência; solidariedade
8. Programas e projetos públicos de prática de lutas: escolas; centros esportivos; parques, praças e ruas de lazer

---

**Administração Central  
Unidade de Ensino Médio e Técnico  
Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

9. Eventos esportivos: campeonatos; gincanas; festivais; clínicas; corridas; passeio ciclístico; rua de lazer; programas integrados escola-comunidade; projetos esportivos abertos; olimpíada
10. Fontes de financiamento de eventos esportivos: iniciativa privada; setor público; terceiro setor; outros
11. Plano de negócios: conceito, importância, planejamento e estrutura
12. Divulgação de eventos
13. Emoção e sentimento: conceito; emoções mais presentes no esporte: raiva, alegria, medo, vergonha e outros
14. Relações de respeito mútuo e relações coercitivas
15. Trabalho em equipe: habilidades sociais desenvolvidas: diálogo, capacidade de incluir todos participantes, saber pedir e oferecer ajuda, respeito à diversidade; desafios e dificuldades: autorregulação, aceitar diferentes níveis, ritmos e interesses, negociar ideias e decisões; funções do líder: determinar os agrupamentos, dinâmica adequada, facilitar o diálogo
16. Manifestações comportamentais: conceito; exemplos no esporte: agressividade, violência, *bullying*, timidez, isolamento, assédio, punição e outros
17. Sistemas de gerenciamento e formatação de projetos de trabalhos acadêmicos

**Síntese das competências pessoais**

1. Demonstrar capacidade de liderança.
2. Transmitir segurança e confiança.
3. Demonstrar capacidade de resolver situações imprevistas.
4. Trabalhar em equipe.
5. Demonstrar comprometimento educacional.
6. Difundir os fundamentos da ética.

**Síntese da formação dos docentes habilitados para ministrar aulas<sup>1</sup>**

1. Artes Cênicas
2. Ciências da Atividade Física
3. Ciências Físicas e biológicas
4. Ciências Sociais
5. Dança
6. Educação Física
7. Enfermagem
8. Esporte
9. Fisioterapia
10. História
11. Lazer e Turismo
12. Medicina
13. Psicologia
14. Segurança do Trabalho

**Laboratórios técnicos, setores e ambientes didáticos recomendados**

1. Quadra coberta
2. Pista de Atletismo Adaptado
3. Sala de Ginástica
4. Pista de *Skate*
5. Sala de Lutas

---

<sup>1</sup> A síntese de formação dos docentes habilitados para ministrar aulas não substitui, de nenhuma forma, o Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência (Site CRT - <http://www.cpsctec.com.br/crt/>), que é a única ferramenta de fundamentação legal para os processos seletivos referentes aos os cursos técnicos de nível médio do Centro Paula Souza.

---

**Administração Central  
Unidade de Ensino Médio e Técnico  
Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

6. Sala de Jogos
7. Laboratório de Anatomia, Fisiologia e Primeiros Socorros
8. Vestiários
9. Sala para Guarda de Materiais

**Organizadores**

André Diniz Rosa da Silva  
Josi Leopoldina Soares Arcanjo  
Marcio Prata  
Marisa da Costa  
Morgana Maravalhas de Carvalho Barros  
Priscila Cristina Paiero  
Valdete Aparecida Zanini Magalhães

**Revisão Técnica**

Elaine Regina Piccino Oliveira  
Esmeralda Macedo Serpa

**Responsáveis pela Elaboração das Sínteses dos Cursos Técnicos, das Especializações Profissionais e de Cursos de Formação Inicial e Continuada**

Fernanda Mello Demai  
Marcio Prata

**Responsável pelo Grupo de Formulação e Análises Curriculares – GFAC**

Fernanda Mello Demai

**Coordenador de Ensino Médio e Técnico do Centro Paula Souza**

Almério Melquíades de Araújo