

# SUMÁRIO



Prefeitura de Indaiatuba - SP  
Agente De Organização Escolar

## LÍNGUA PORTUGUESA

Fonologia: conceito; encontros vocálicos; dígrafos; divisão silábica .....	1
Ortoépia e prosódia .....	7
Acentuação.....	8
Ortografia.....	16
Morfologia: estrutura e formação das palavras .....	20
Classes de palavras .....	28
Sintaxe: termos da oração; período composto; conceito e classificação das orações ..	39
Concordância verbal e nominal .....	47
Regência verbal e nominal .....	53
Crase .....	60
Pontuação .....	64
Semântica: a significação das palavras no texto.....	74
Interpretação de texto.....	81
Questões .....	87
Gabarito.....	95

## RACIOCÍNIO LÓGICO-MATEMÁTICO

Princípio da Regressão ou Reversão.....	1
Lógica dedutiva, argumentativa e quantitativa .....	2
Lógica matemática qualitativa .....	8
Sequências lógicas envolvendo números, letras e figuras .....	12
Regra de três simples e compostas .....	15
Razões especiais .....	17
Análise combinatória e probabilidade.....	19
Progressões aritmética e geométrica .....	25
Conjuntos: as relações de pertinência, inclusão e igualdade; operações entre conjun- tos, união, interseção e diferença.....	30
Geometria plana e espacial.....	36
Trigonometria .....	58
Conjuntos numéricos.....	62
Equações de 1º e 2º graus .....	82
Inequações de 1º e 2º graus .....	86
Funções de 1º e 2º graus .....	90
Geometria analítica .....	96

# SUMÁRIO



Matrizes, determinantes e sistemas lineares .....	105
Polinômios .....	117
Questões .....	124
Gabarito .....	133

## NOÇÕES DE INFORMÁTICA

Conhecimentos básicos de microcomputadores PC-Hardware .....	1
Noções de Sistemas Operacionais .....	8
MS-DOS .....	10
Noções de sistemas de Windows .....	11
Noções do processador de texto MS-Word para Windows .....	32
Noções da planilha de cálculo MS-Excel .....	48
Noções básicas de Banco de dados .....	66
Comunicação de dados .....	76
Conceitos gerais de equipamentos e operacionalização .....	78
Conceitos básicos de Internet .....	79
Questões .....	86
Gabarito .....	94

## LEGISLAÇÃO MUNICIPAL

Lei Orgânica do Município de Indaiatuba/SP .....	1
Lei Complementar Municipal nº 45, de 20 de dezembro de 2018, que dispõe sobre o regime jurídico dos Servidores Públicos do Município de Indaiatuba .....	52
Lei Complementar nº 47, de 20 de dezembro de 2018, que reorganiza o Quadro Geral de Pessoal da Prefeitura Municipal e o Plano de Carreiras e Vencimentos da administração direta e indireta do Município .....	97
Questões .....	111
Gabarito .....	115

## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

A importância da brincadeira e dos jogos para a criança .....	1
O recreio dirigido na escola .....	3
O desenvolvimento moral na perspectiva de Jean Piaget: A função da escola no desenvolvimento de alunos autônomos moralmente .....	5
Anomia, heteronomia e autonomia .....	7

# SUMÁRIO



Resolução de conflitos .....	9
Boas práticas de atendimento ao público.....	10
Transporte escolar: medidas de segurança e prevenção a acidentes .....	13
Trabalho em equipe.....	15
A Lei Ordinária nº 5.792, de 20/09/2010 e O bullying nas escolas .....	18
Regimento Interno das Unidades Escolares do município de Indaiatuba .....	19
Lei nº 13.146 de 06 de julho de 2015 (Lei Brasileira da Inclusão) .....	20
Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional).....	53
Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente) .....	85
Lei nº 6.459 de 24 de junho de 2015 e Lei nº 7696 de 25 de outubro de 2021 (Plano Municipal de Educação).....	152
Lei nº 10.693/2003 e a história e Cultura Afrobrasileira e Africana nos espaços das escolas .....	153
Constituição Federal: Artigo nº 5 (dos direitos e deveres individuais e coletivos), Artigo nº 205 ao nº 214 (da educação).....	156
Noções de Primeiros Socorros.....	166
Marco legal da 1ª Infância .....	177
Inclusão .....	179
Regimento Interno das Unidades Escolares do Município de Indaiatuba .....	181
Ética profissional .....	181
Questões .....	185
Gabarito.....	194

# SUMÁRIO



A fonologia é o ramo da Linguística que se dedica ao estudo dos sons da fala em relação ao seu papel e função dentro de um sistema linguístico. Ao contrário da fonética, que se preocupa com os aspectos físicos e articulatórios dos sons, a fonologia investiga como esses sons se organizam e se relacionam para formar palavras e transmitir significados em uma determinada língua.

#### ► Definição e Objetivo da Fonologia

A fonologia examina a estrutura sonora de uma língua, analisando como os sons funcionam para diferenciar significados e estabelecer relações entre as palavras. Ela é responsável por estudar os padrões sonoros que caracterizam a língua e a forma como os sons se combinam para criar unidades significativas de comunicação. É a fonologia que nos ajuda a compreender por que palavras como “casa” e “asa” têm significados diferentes, apesar de terem sons muito semelhantes.

Enquanto a fonética estuda os sons de maneira isolada e física, a fonologia se preocupa com os fonemas, que são as menores unidades sonoras capazes de distinguir significados. Por exemplo, as palavras “pato” e “gato” diferem apenas pelo fonema inicial (“p” e “g”), mas essa diferença é suficiente para alterar completamente o significado das palavras.

### FONEMA E A ESTRUTURA FONOLÓGICA

Os fonemas são a base do estudo fonológico. Eles são as menores unidades sonoras abstratas que, quando combinadas, formam as palavras de uma língua. É importante notar que os fonemas não são sons propriamente ditos, mas sim representações mentais dos sons que usamos para distinguir significados.

Por exemplo, na palavra “fato”, temos quatro fonemas: /f/, /a/, /t/ e /o/. Se alterarmos o fonema /f/ por /r/, temos uma nova palavra: “rato”. Essa substituição evidencia como os fonemas desempenham um papel crucial na formação de palavras e na comunicação de significados.

#### ► Funções da Fonologia na Língua Portuguesa

A fonologia exerce diversas funções no estudo da língua portuguesa, sendo fundamental para a compreensão de fenômenos como:

▪ **Divisão silábica:** A fonologia determina como as palavras são segmentadas em sílabas, contribuindo para a correta pronúncia e escrita. Por exemplo, a palavra “janela” é dividida em sílabas da seguinte forma: ja-ne-la.

▪ **Acentuação e tonicidade:** A fonologia também se preocupa com a identificação da sílaba tônica (a mais forte) e das sílabas átonas (as mais fracas) de uma palavra. Na palavra “café”, por exemplo, a sílaba tônica é “fé”, enquanto “ca” é átona.

▪ **Processos fonológicos:** A fonologia estuda como certos sons podem mudar ou se adaptar em contextos específicos. Um exemplo é a assimilação, que ocorre quando um som adquire características de um som vizinho, como em “submarino”, em que o “b” influencia a pronúncia do “m”.

#### ► A Relação entre Fonologia e Significado

A principal diferença entre fonética e fonologia reside na relação da fonologia com o significado. A fonologia é responsável por analisar como os sons contribuem para a formação de significados e como a alteração de um fonema pode resultar em uma mudança de sentido.

Por exemplo, as palavras “mato” e “pato” diferem apenas pelo fonema inicial (/m/ e /p/), mas essa diferença é suficiente para alterar completamente o significado das duas palavras. Esse é o tipo de análise que a fonologia faz, concentrando-se na relevância dos sons no contexto da comunicação e do sistema linguístico.



Princípio da regressão é uma abordagem que visa encontrar um valor inicial requerido pelo problema com base em um valor final fornecido. Em outras palavras, é um método utilizado para resolver problemas de primeiro grau, ou seja, problemas que podem ser expressos por equações lineares, trabalhando de forma inversa, ou “de trás para frente”.

### Esteja atento:

Você precisa saber transformar algumas operações:

**Soma** ↔ a regressão é feita pela **subtração**.

**Subtração** ↔ a regressão é feita pela **soma**.

**Multiplificação** ↔ a regressão é feita pela **divisão**.

**Divisão** ↔ a regressão é feita pela **multiplificação**

### Exemplo:

#### 1. SENAI

O sr. Altair deu muita sorte em um programa de capitalização bancário. Inicialmente, ele apresentava um saldo devedor X no banco, mas resolveu depositar 500 reais, o que cobriu sua dívida e ainda lhe sobrou uma certa quantia A. Essa quantia A, ele resolveu aplicar no programa e ganhou quatro vezes mais do que tinha, ficando então com uma quantia B. Uma segunda vez, o sr. Altair resolveu aplicar no programa, agora a quantia B que possuía, e novamente saiu contente, ganhou três vezes o valor investido. Ao final, ele passou de devedor para credor de um valor de R\$ 3 600,00 no banco. Qual era o saldo inicial X do sr. Altair?

- (A) -R\$ 350,00.
- (B) -R\$ 300,00.
- (C) -R\$ 200,00.
- (D) -R\$ 150,00.
- (E) -R\$ 100,00.

### Resolução:

Devemos partir da última aplicação. Sabemos que a última aplicação é 3B, logo:

$$3B = 3600 \rightarrow B = 3600/3 \rightarrow B = 1200$$

$$\text{A } 1^\circ \text{ aplicação resultou em B e era } 4A: B = 4A \rightarrow 1200 = 4A \rightarrow A = 1200/4 \rightarrow A = 300$$

$$\text{A é o saldo que sobrou do pagamento da dívida X com os 500 reais: } A = 500 - X \rightarrow 300 = 500 - X \rightarrow -X = 300 - 500 \rightarrow -X = -200. (-1) \rightarrow X = 200.$$

Como o valor de X representa uma dívida representamos com o sinal negativo: a dívida era de R\$ -200,00.

**Resposta: C.**



## HARDWARE

O hardware são as partes físicas de um computador. Isso inclui a Unidade Central de Processamento (CPU), unidades de armazenamento, placas mãe, placas de vídeo, memória, etc.. Outras partes extras chamados componentes ou dispositivos periféricos incluem o mouse, impressoras, modems, scanners, câmeras, etc.

Para que todos esses componentes sejam usados apropriadamente dentro de um computador, é necessário que a funcionalidade de cada um dos componentes seja traduzida para algo prático. Surge então a função do sistema operacional, que faz o intermédio desses componentes até sua função final, como, por exemplo, processar os cálculos na CPU que resultam em uma imagem no monitor, processar os sons de um arquivo MP3 e mandar para a placa de som do seu computador, etc. Dentro do sistema operacional você ainda terá os programas, que dão funcionalidades diferentes ao computador.

### Gabinete

Também conhecido como torre ou caixa, é a estrutura que abriga os componentes principais de um computador, como a placa-mãe, processador, memória RAM, e outros dispositivos internos. Serve para proteger e organizar esses componentes, além de facilitar a ventilação.



*Gabinete*

### Processador ou CPU (Unidade de Processamento Central)

É o cérebro de um computador. É a base sobre a qual é construída a estrutura de um computador. Uma CPU funciona, basicamente, como uma calculadora. Os programas enviam cálculos para o CPU, que tem um sistema próprio de “fila” para fazer os cálculos mais importantes primeiro, e separar também os cálculos entre os núcleos de um computador. O resultado desses cálculos é traduzido em uma ação concreta, como por exemplo, aplicar uma edição em uma imagem, escrever um texto e as letras aparecerem no monitor do PC, etc. A velocidade de um processador está relacionada à velocidade com que a CPU é capaz de fazer os cálculos.



*CPU*



## PREÂMBULO

NÓS, VEREADORES DESTA CASA DE LEIS, ELEITOS PARA QUADRIÊNIO 2005-2008, INVESTIDOS DA RESPONSABILIDADE E DEDICAÇÃO COM QUE EXERCEMOS NOSSOS MANDATOS E ATENTOS ÀS LEIS QUE REGEM NOSSO PAÍS E À CARTA MAGNA, TIVEMOS A HONRA DE ADEQUAR E INSERIR NOVAS REDAÇÕES QUE OBJETIVARAM A ATUALIZAÇÃO E REVISÃO DA LEI ORGÂNICA DO MUNICÍPIO DE INDAIATUBA

### REVISÃO DA LEI ORGÂNICA DO MUNICÍPIO Nº 001/2008

“Dispõe sobre a revisão da Lei Orgânica do Município de Indaiatuba, e dá outras providências.”

## TÍTULO I DOS PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS

### CAPÍTULO I DO MUNICÍPIO

Art. 1º O Município de Indaiatuba é uma unidade da Federação Brasileira e pessoa jurídica de direito público interno, com autonomia política administrativa e financeira, assegurada pela Constituição Federal, pela Constituição do Estado e por esta Lei Orgânica.

Art. 2º A ação municipal deve desenvolver-se em todo o seu território, sem privilégio de distritos ou bairros, reduzindo as desigualdades setoriais e sociais, promovendo o bem estar geral, sem preconceito de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação.

Art. 3º Os limites do território do Município só podem ser alterados na forma estabelecida na Constituição Federal.

Art. 4º A criação, organização e supressão de distritos dependerá de lei municipal, observada a legislação estadual e dependerá de consultas prévias às populações diretamente interessadas, mediante plebiscito.

Art. 5º O governo do Município é exercido pelos poderes Legislativo e Executivo.

Art. 6º Os poderes do Município são independentes e harmônicos entre si, sendo vedado, a qualquer um deles, delegar atribuições.

Art. 7º São símbolos do Município de Indaiatuba a Bandeira, o Brasão Municipal e o Hino Indaiatubano, definidos em lei municipal.

## CAPÍTULO II DA COMPETÊNCIA E DAS VEDAÇÕES

Art. 8º Ao Município de Indaiatuba compete dispor sobre assuntos de interesse local, cabendo-lhe, privativamente, as seguintes atribuições:

I - elaborar o plano plurianual, as diretrizes orçamentárias e os orçamentos anuais, nos termos da Seção II do Capítulo II do Título VI da Constituição Federal;

II - instituir e arrecadar os tributos de sua competência;

III - elaborar o seu plano diretor na área urbana;

IV - promover o adequado ordenamento territorial, mediante planejamento e controle do uso, do parcelamento e da ocupação do solo urbano, e fixação dos limites do perímetro urbano;



Desde os primórdios da civilização, as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida das crianças, ainda que em formas distintas ao longo das épocas e culturas. Brincar não é apenas uma forma de lazer ou distração: trata-se de uma atividade essencial ao desenvolvimento humano, especialmente na infância, período em que o ser humano forma suas principais estruturas cognitivas, emocionais, motoras e sociais. A brincadeira é, portanto, uma linguagem infantil por excelência — uma forma que a criança encontra para se expressar, explorar o mundo, socializar e aprender.

O avanço das pesquisas em Psicologia do Desenvolvimento, Educação e Neurociência tem reforçado a importância do brincar no processo de formação integral da criança. Autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon dedicaram grande parte de suas obras a explicar como o ato de brincar influencia o crescimento intelectual e afetivo do indivíduo. Em paralelo, marcos legais como o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990) e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil reconhecem o brincar como um direito da criança e um eixo estruturante das práticas pedagógicas na infância.

### **Fundamentação teórica: o brincar como direito e necessidade**

Do ponto de vista legal e pedagógico, o brincar é hoje entendido como um direito fundamental da criança. A Convenção sobre os Direitos da Criança da ONU, ratificada pelo Brasil, assegura o direito ao descanso e ao lazer, ao brincar e às atividades recreativas próprias da idade. Em âmbito nacional, o Estatuto da Criança e do Adolescente afirma, no artigo 16, que é direito da criança “brincar, praticar esportes e divertir-se”.

No campo educacional, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil colocam o brincar no centro das práticas pedagógicas da primeira infância. A BNCC, por exemplo, estabelece que “as interações e brincadeiras são eixos estruturantes das práticas pedagógicas na Educação Infantil”, entendendo que é por meio delas que as crianças constroem seus conhecimentos, desenvolvem a linguagem, resolvem problemas e aprendem a conviver.

Teoricamente, essa valorização do brincar encontra fundamento em diversas correntes. Jean Piaget compreende o brincar como uma forma de assimilação da realidade, em que a criança exercita esquemas mentais e constrói estruturas cognitivas cada vez mais complexas. Vygotsky, por sua vez, destaca a dimensão social do brincar, considerando que é na brincadeira que a criança internaliza normas sociais e amplia sua zona de desenvolvimento proximal, ao ser desafiada por situações novas em ambientes colaborativos. Já Henri Wallon observa o brincar como meio de expressão afetiva e de construção da identidade, essencial à constituição do eu infantil.

Assim, não se trata apenas de permitir que a criança brinque, mas de garantir condições reais para que isso ocorra: tempo, espaço, materiais e adultos sensíveis à importância desse ato. O brincar, portanto, é necessidade, linguagem e direito.

### **Aspectos cognitivos, motores e emocionais desenvolvidos pela brincadeira**

O ato de brincar é multifacetado: envolve pensamento, movimento, emoção e relação com o outro. Ao manipular objetos, montar blocos, correr, fingir ou competir, a criança está, simultaneamente, exercitando diversas habilidades fundamentais ao seu desenvolvimento integral.

No campo cognitivo, as brincadeiras ajudam a desenvolver a atenção, a memória, a capacidade de resolução de problemas, a criatividade e a linguagem. Jogos de regras, por exemplo, exigem raciocínio lógico, planejamento e respeito a normas, enquanto brincadeiras de faz-de-conta favorecem a construção de narrativas e o uso simbólico da linguagem. Crianças que têm mais oportunidades de brincar tendem a desenvolver maior fluência verbal, melhor coordenação entre ideias e raciocínio mais elaborado.

Do ponto de vista motor, brincadeiras que envolvem correr, pular, equilibrar-se ou manipular objetos contribuem significativamente para o desenvolvimento da coordenação motora grossa e fina. Essas habilidades são fundamentais não apenas para o movimento corporal, mas também para atividades escolares, como escrever, desenhar, recortar e montar.