



**Prefeitura de Nova Russas - CE**  
*Professor de Educação Infantil*

## LÍNGUA PORTUGUESA

Compreensão e interpretação de textos: situação comunicativa, pressuposição, inferência, ambiguidade, ironia, figurativização, polissemia, intertextualidade, linguagem não-verbal.....	1
Tipos e gêneros textuais: narrativo, descritivo, expositivo, argumentativo, instrucionais, propaganda, editorial, cartaz, anúncio, artigo de opinião, artigo de divulgação científica, ofício, carta .....	8
Estrutura textual: progressão temática, parágrafo, frase, oração, período, enunciado, pontuação, coesão e coerência; Termos da oração; Processos de coordenação e subordinação.....	19
Varietade linguística, formalidade e informalidade, formas de tratamento, propriedade lexical, adequação comunicativa.....	30
Norma culta: ortografia, acentuação, emprego do sinal indicativo de crase.....	36
Formação de palavras, prefixo, sufixo.....	42
classes de palavras; Morfologia: reconhecimento, emprego e sentido das classes gramaticais .....	43
regência.....	55
concordância nominal e verbal.....	58
flexão verbal e nominal.....	60
sintaxe de colocação.....	70
Produção textual.....	71
Semântica: sentido e emprego dos vocábulos; campos semânticos.....	73
Emprego de tempos e modos dos verbos em português; Transitividade e regência de nomes e verbos; Padrões gerais de colocação pronominal no português.....	74
Fonologia: conceitos básicos, classificação dos fonemas, sílabas, encontros vocálicos, encontros consonantais, dígrafos, divisão silábica .....	74
Estilística: figuras de linguagem.....	76
Reescrita de frases: substituição, deslocamento, paralelismo.....	80
Exercícios.....	85
Gabarito.....	104

## NOÇÕES DE INFORMÁTICA

Algoritmos e Programação de Computadores: fundamentos, construção e análise de algoritmos, pseudocódigos, fluxogramas, programação estruturada (Python, JavaScript, etc.).....	1
Noções de Sistema Operacional: fundamentos e operação, organização e gerenciamento de informações, arquivos, pastas e programas, arquitetura de computadores, procedimento de backup e recuperação contra desastres, sistemas operacionais modernos (Ubuntu Linux e Windows 11).....	10



Dispositivos de Entrada e Saída: conceitos, tipos, funcionamento, instalação.....	25
Aplicativos para Escritório: edição de textos, planilhas, apresentações, comunicações, banco de dados e demais programas (Microsoft Office e Google Workspace)..	30
Importação e Exportação de Dados: tipos de documentos e formatos, conversões, importação e exportação .....	81
Rede de Computadores: fundamentos e conceitos básicos, ferramentas, aplicativos, endereçamento e procedimentos de Internet e Intranet. Internet: uso e navegação, sites de busca e pesquisa, grupos de discussão, redes sociais, aplicativos de navegação (Microsoft Edge, Mozilla Firefox e Google Chrome).....	82
Correio Eletrônico: fundamentos, funcionamento e aplicativos (Email do Windows, Mozilla Thunderbird e similares).....	106
Soluções de Comunicação: tecnologias, aplicativos de mensageria e comunicação (WhastApp, Telegram, Skype, Discord, etc.).....	112
Computação em Nuvem: fundamentos de cloud computing, tipos de oferta de serviço (IaaS, PaaS, SaaS), modelos de implementação, serviços e provedoras (Google, Amazon, Microsoft, etc.).....	114
Segurança da Informação: fundamentos e princípios, procedimentos de segurança, malware (vírus, worms, trojan, etc.), aplicativos de segurança (antivírus, firewall, anti-spyware, etc.).....	117
Ambientes Corporativos: serviços de rede, autenticação e autorização, domínio, compartilhamento de pastas e recursos .....	124
Exercícios .....	127
Gabarito.....	134

## RACIOCÍNIO LÓGICO E MATEMÁTICO

Princípio da Regressão ou Reversão.....	1
Lógica dedutiva, argumentativa e quantitativa .....	5
Lógica matemática qualitativa .....	19
Sequências lógicas envolvendo números, letras e figuras .....	30
Razões especiais .....	32
Análise combinatória e probabilidade.....	34
Progressões aritmética e geométrica .....	39
Conjuntos: as relações de pertinência, inclusão e igualdade; operações entre conjuntos, união, interseção e diferença.....	43
Geometria básica .....	51
Álgebra básica e sistemas lineares .....	68
Calendários .....	91
Numeração .....	93
Comparações .....	94
Raciocínio Lógico .....	95
Exercícios .....	96
Gabarito.....	105

# SUMÁRIO



## DIDÁTICA E LEGISLAÇÃO

Educação, escola, professores e comunidade.....	1
Papel da didática na formação de educadores .....	20
A revisão da didática .....	26
O processo de ensino. Os componentes do processo didático: ensino e aprendizagem.....	27
Tendências pedagógicas no Brasil e a didática .....	31
Aspectos fundamentais da Pedagogia .....	36
Didática e Metodologia .....	37
Disciplina, uma questão de autoridade ou de participação? .....	38
O relacionamento na sala de aula.....	44
O processo de ensinar e aprender .....	47
O compromisso social e ético dos professores .....	48
O currículo e seu planejamento.....	50
Teorias do currículo .....	66
O Projeto Pedagógico da escola .....	69
O Plano de Ensino e Plano de Aula. O planejamento escolar: importância. Requisitos gerais.....	79
Relações professor aluno: a atuação do professor como incentivador e aspectos socioemocionais.....	94
Os conteúdos de ensino. A relação objetivo-conteúdo-método .....	99
Avaliação da aprendizagem. Funções da avaliação. Princípios da avaliação .....	100
Superação da reprovação escolar.....	113
Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n.º 9.394/96, de 20/12/96. Do Ensino Fundamental. Da Educação de Jovens e Adultos. Da Educação Especial .....	114
A LDB e a formação dos profissionais da Educação.....	143
Temas contemporâneos: bullying .....	143
o papel da escola .....	151
a escolha da profissão.....	151
Acesso, permanência com sucesso do aluno na escola.....	152
Gestão da aprendizagem .....	152
Planejamento e gestão educacional.....	154
Avaliação institucional, de desempenho e de aprendizagem.....	154
O professor: formação e profissão .....	159
Exercícios.....	161
Gabarito.....	171

# SUMÁRIO



## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

A função reguladora do lúdico – representação, afeto e laço social .....	1
Psicologia do desenvolvimento infantil. Piaget. Vygotsky. Wallon. Maria Montessori. Aspectos e etapas do desenvolvimento infantil.....	2
Avaliação do desenvolvimento cognitivo com base nas experiências piagetianas.....	11
Psicologia da aprendizagem .....	12
Dimensões do processo de aprendizagem .....	13
Didática, currículo e formação de professores .....	14
Aprendizagem da leitura e escrita .....	14
Psicomotricidade no contexto infantil .....	27
A brincadeira como ferramenta pedagógica.....	27
Perspectivas da avaliação institucional no ambiente escolar .....	42
Dificuldades específicas de aprendizagem .....	44
Educação infantil: teorias e práticas para uma proposta pedagógica.....	51
BNCC .....	52
Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil .....	108
A importância da atividade lúdica para o desenvolvimento infantil .....	111
Práticas pedagógicas alternativas.....	111
Projetos e práticas pedagógicas na educação infantil .....	112
Imaginação e criatividade na infância .....	112
Planejamento: sua prática, função e importância para educação infantil .....	113
A importância do trabalho docente na Educação Infantil .....	114
Paulo Freire .....	115
Educação escolar: políticas, estrutura e organização .....	117
Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições.....	119
Planejamento Dialógico.....	119
Gestão Pedagógica .....	120
Howard Gardner e as inteligências múltiplas .....	121
Acolhimento e adaptação das crianças no ambiente escolar .....	121
Planejamento das atividades e rotina das crianças .....	122
Lei de Diretrizes e Bases.....	123
Constituição Federal.....	123
História da Educação Infantil.....	128
Concepção de Criança e Infância .....	129
O Cuidar e a formação da criança.....	132
Aprendizagem na Educação Infantil.....	133
Música, movimento e desenho.....	133
Interações, brincadeiras e valores na educação infantil .....	133
Exercícios .....	135
Gabarito.....	141

# SUMÁRIO



### Definição Geral

Embora correlacionados, esses conceitos se distinguem, pois sempre que compreendemos adequadamente um texto e o objetivo de sua mensagem, chegamos à interpretação, que nada mais é do que as conclusões específicas. Exemplificando, sempre que nos é exigida a compreensão de uma questão em uma avaliação, a resposta será localizada no próprio no texto, posteriormente, ocorre a interpretação, que é a leitura e a conclusão fundamentada em nossos conhecimentos prévios.

### Compreensão de Textos

Resumidamente, a compreensão textual consiste na análise do que está explícito no texto, ou seja, na identificação da mensagem. É assimilar (uma devida coisa) intelectualmente, fazendo uso da capacidade de entender, atinar, perceber, compreender. Compreender um texto é apreender de forma objetiva a mensagem transmitida por ele. Portanto, a compreensão textual envolve a decodificação da mensagem que é feita pelo leitor. Por exemplo, ao ouvirmos uma notícia, automaticamente compreendemos a mensagem transmitida por ela, assim como o seu propósito comunicativo, que é informar o ouvinte sobre um determinado evento.

### Interpretação de Textos

É o entendimento relacionado ao conteúdo, ou melhor, os resultados aos quais chegamos por meio da associação das ideias e, em razão disso, sobressai ao texto. Resumidamente, interpretar é decodificar o sentido de um texto por indução.

A interpretação de textos compreende a habilidade de se chegar a conclusões específicas após a leitura de algum tipo de texto, seja ele escrito, oral ou visual.

Grande parte da bagagem interpretativa do leitor é resultado da leitura, integrando um conhecimento que foi sendo assimilado ao longo da vida. Dessa forma, a interpretação de texto é subjetiva, podendo ser diferente entre leitores.

### Exemplo de compreensão e interpretação de textos

Para compreender melhor a compreensão e interpretação de textos, analise a questão abaixo, que aborda os dois conceitos em um texto misto (verbal e visual):

FGV > SEDUC/PE > Agente de Apoio ao Desenvolvimento Escolar Especial > 2015

Português > Compreensão e interpretação de textos

A imagem a seguir ilustra uma campanha pela inclusão social.



“A Constituição garante o direito à educação para todos e a inclusão surge para garantir esse direito também aos alunos com deficiências de toda ordem, permanentes ou temporárias, mais ou menos severas.”

A partir do fragmento acima, assinale a afirmativa **incorreta**.

- (A) A inclusão social é garantida pela Constituição Federal de 1988.
- (B) As leis que garantem direitos podem ser mais ou menos severas.



## PYTHON

### — Sintaxe

#### Variáveis

O conceito de variável em Python é representado sempre por um objeto (tudo é objeto), e toda variável é uma referência. Na maioria das linguagens de programação, quando iniciamos uma variável e atribuímos um valor a ela, essas carregam valores que são alocados em memória, e quando alteramos os seus valores, estamos alterando o valor na memória também. Porém, no Python as variáveis armazenam endereços de memória e não os valores.

Outro ponto a considerar é que em Python uma variável não tem um tipo fixo, mas sim apenas o tipo do conteúdo, como mostra o exemplo abaixo.

```
1 x = [1,2,3]
2 y = x
3 x.append(4)
4 print(y)
```

Na linha 1 é criada uma variável x que recebeu um vetor de inteiros. Em seguida, foi referenciada uma variável y onde é atribuída a referência de x. Na linha 3 observamos que x também é um objeto quando invocamos o método append, que adiciona um elemento ao vetor x. Na linha 4 utilizamos o método print() para exibir a variável y. Em Python, uma variável não tem um tipo fixo, apenas o tipo do conteúdo atual, por isso o vetor se atualizou e assim o valor de y.

Em relação ao nome que podemos atribuir as variáveis, pode-se utilizar letras, o caractere de sublinhado \_ e números. Os comentários em Python são representados pelo símbolo # e colocado em cada linha.

### — Tipos de dados e estruturas de controle de fluxo

Uma característica que facilita muito a vida do desenvolvedor são as conversões de tipos em Python<sup>1</sup>. Veja abaixo alguns exemplos.

Exemplo: alguns exemplos de conversões:

```
a = float(22/5)
b = int(4.5)
c = int(3.9)
d = int(0xff563)
e = float(int(3.9))
f = int(float(3.9))
g = int(float(3))
h = round(3.9)
i = round(3)
j = int(round(3.9))
print(a,b,c,d,e,f,g,h,i,j)
```

---

<sup>1</sup> <https://www.devmedia.com.br/python-tutorial/33274>



## Raciocínio Lógico e Matemático

Este princípio tem como objetivo resolver determinados problemas de forma não algébrica, mas utilizando uma técnica baseada em raciocínio lógico, conhecida como **princípio da regressão** ou **reversão**.

Esta técnica consiste em determinar um valor inicial pedido pelo problema a partir de um valor final dado. Utiliza-se para resolução dos problemas as operações matemáticas básicas com suas respectivas reversões.

### - Fundamento da regressão

Utilizando as quatro operações fundamentais, podemos obter uma construção quantitativa lógica fundamentada no princípio da regressão, cujo objetivo é obter o valor inicial do problema proposto através da operação inversa.

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

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

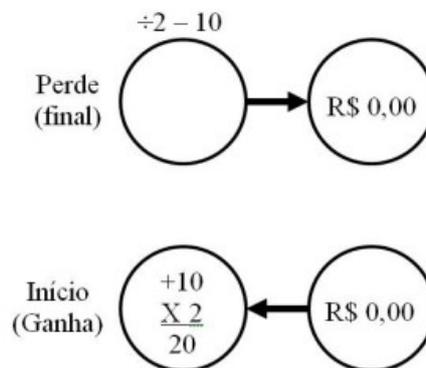
**Multiplicação** ↔ a regressão é feita pela **divisão**.

**Divisão** ↔ a regressão é feita pela **multiplicação**.

### Veja os exemplos abaixo:

**1** – Uma pessoa gasta metade do seu capital mais R\$ 10,00, ficando sem capital algum. Quanto ela possuía inicialmente?

### Solução:



No problema acima, a pessoa gastou em dinheiro (– R\$ 10,00), ou seja, houve uma perda. Pelo princípio da regressão, iremos supor que ele recuperará o dinheiro, para que possamos chegar à situação inicial (+ R\$ 10,00). Posteriormente, ele gasta metade do seu capital (+2). Para voltarmos a situação inicial devemos multiplicar por 2 o valor em dinheiro que ele possuía. Logo,  $2 \times R \$ 10,00 = R \$ 20,00$ .

**2** – Um indivíduo fez uma promessa a São Sebastião, se este dobrar o seu dinheiro, ele doará R\$ 20,00 para a igreja, no final da 3ª dobra, nada mais lhe restará, quanto possuía o indivíduo inicialmente?

- (A) 14,50
- (B) 15,50
- (C) 16,50
- (D) 17,50
- (E) 18,50



### **A instituição escolar na sociedade contemporânea**

A educação tem a finalidade de promover a formação de pensadores, a finalidade de educar a emoção e de expansão e desenvolvimento da inteligência. A análise aqui apresentada é embasada em pesquisa bibliográfica e parte da premissa de que a escola é uma instituição responsável pela produção de um bem ou serviço imprescindível à sociedade.

O produto da escola ou o resultado do serviço é o sujeito educado, dotado de competência técnica, comprometimento social, com conhecimento dos pressupostos científicos, enfim dotado de condições de intervir qualitativamente na realidade, e exercer sua cidadania.

Esses são requisitos que a sociedade contemporânea exige da escola. Mas será que a escola está desenvolvendo nos sujeitos as aptidões necessárias para intervir na realidade? Como é avaliado o resultado do serviço prestado pela escola? Frente a estes questionamentos se elege uma problemática primordial: A função da instituição escolar de hoje corresponde aos anseios da sociedade de hoje? Estas indagações permeiam o presente Artigo e a busca por respostas levaram a empreender a análise da conjuntura educacional com foco na escola pública e a proposição de alternativas para a busca pela excelência na educação.

### **A educação e a Instituição Escolar**

“A educação é um fenômeno próprio dos seres humanos” (SAVIANI, 2000, p 15). Afirmar isso significa dizer que para se compreender a natureza da educação precisamos compreender a natureza humana.

O humano distingue-se dos demais seres vivos pela sua capacidade de adaptar a natureza a si, transformando-a, enquanto os demais seres vivos adaptam-se a ela. O humano precisa produzir a todo instante sua existência enquanto os demais seres vivos, adaptando-se, têm sua existência garantida.

Por isso o ser humano é o único ser histórico, pois apenas ele vive em perpétua transformação, pelo passado que guarda na memória e pelo projeto do futuro. Sua unidade existencial o torna único e insubstituível. Segundo Kant, “é o único ser cuja existência é um valor absoluto, é um fim em si e não um meio para outras coisas”.

Ao transformar a natureza o humano produz trabalho e é o trabalho que o diferencia, a partir do momento em que planeja a ação e tem consciência desse ato. O humano é, portanto criador de sua própria “humanidade”.

O humano não se contenta apenas com a satisfação das necessidades naturais. Além de sobreviver ele deseja estar bem. Por isso busca sempre novos objetivos que vão além da satisfação das necessidades naturais.

Tornamo-nos humanos pela educação. É pela educação que aprendemos a ordenar o mundo, apreendemos as verdades da comunidade, enfim, nos socializamos, ou seja, adquirimos uma forma de pensar, falar, agir, segundo os ditames da cultura em que estamos inseridos. Apesar de acharmos que nossas posturas são naturais na verdade tudo o que somos é apreendido ao longo da nossa existência.

Como afirma RODRIGUES (1992, p 39) “A educação é do tamanho da vida. Não há começo. Não há fim. Só há travessia. E se queremos descobrir a verdade da educação, ela terá que ser descoberta no meio da travessia”.

Assim faz sentido afirmar que a educação começa já na concepção, continua após o nascimento e vai pelo resto da vida. Implica, portanto um constante reeducar-se e uma permanente auto-educação. Aprendemos a sermos humanos através do convívio com os demais membros da nossa comunidade.

Tanto é verdade que crianças que foram perdidas ou abandonadas na selva em tenra idade não aprenderam a ser seres humanos, desenvolveram andar quadrúpede, dentes mais pronunciados, não falavam, apenas uivavam e grunhiam. Nada aprenderam e com o contato com a sociedade, quando levadas ao convívio social, na adolescência, logo morreram, as que chegaram a idade adulta não conseguiram um desenvolvimento pleno. É, portanto pelo processo educacional primário que nos tornamos seres humanos.



## Conhecimentos Específicos

A ludicidade é uma dimensão essencial da experiência humana, especialmente na infância, quando o jogo e a imaginação desempenham um papel central no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Mais especificamente, a ludicidade refere-se à qualidade lúdica de uma experiência, ou seja, a presença de elementos de jogo, diversão e espontaneidade.

Envolve a capacidade de brincar, imaginar, criar e explorar livremente, sem restrições ou objetivos rígidos. A ludicidade está intrinsecamente ligada à ideia de prazer e engajamento, proporcionando uma experiência enriquecedora e gratificante para aqueles que a vivenciam.

A abordagem lúdica na educação tem sido objeto de interesse crescente entre educadores e pesquisadores, reconhecendo seu potencial não apenas para promover o engajamento dos alunos, mas também para exercer uma função reguladora essencial no processo de aprendizagem.

### Regulação do desenvolvimento cognitivo

O jogo e as atividades lúdicas são cruciais para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Durante o jogo, elas enfrentam desafios, resolvem problemas, exercitam a imaginação e desenvolvem habilidades de raciocínio e pensamento crítico. Ao brincar, as crianças internalizam conceitos abstratos, experimentam diferentes papéis e cenários, e constroem uma compreensão mais profunda do mundo ao seu redor. Assim, o lúdico atua como um mecanismo regulador que estimula o desenvolvimento cognitivo em múltiplos níveis.

### Regulação do Desenvolvimento Emocional

As atividades lúdicas também desempenham um papel fundamental na regulação das emoções das crianças. Brincar proporciona um espaço seguro para expressar sentimentos, experimentar diferentes emoções e aprender a lidar com elas de maneira construtiva.

Durante o jogo, as crianças podem explorar questões emocionais complexas, como a resolução de conflitos, a empatia e a autoexpressão. Dessa forma, o lúdico atua como uma ferramenta reguladora que promove o desenvolvimento emocional saudável.

### Regulação do Desenvolvimento Social

O lúdico desempenha um papel crucial na regulação do desenvolvimento social das crianças. Ao participar de jogos e atividades em grupo, elas aprendem a colaborar, negociar, compartilhar e respeitar as regras estabelecidas.

O jogo simbólico, em particular, permite que as crianças experimentem diferentes papéis sociais e pratiquem habilidades de comunicação e interação social. Assim, o lúdico funciona como um mecanismo regulador que facilita o desenvolvimento de habilidades sociais e relacionais.

### Representação Simbólica e Expressão Criativa

Uma das principais características do lúdico é sua capacidade de permitir a representação simbólica e a expressão criativa. Por meio de jogos de faz de conta e atividades imaginativas, indivíduos podem explorar diferentes papéis, situações e cenários de forma segura e controlada. Isso proporciona uma oportunidade valiosa para processar experiências complexas, entender relações sociais e desenvolver habilidades cognitivas e emocionais.

### Regulação Emocional e Expressão Afetiva

Além da representação, o lúdico influencia a regulação dos afetos e emoções. Durante as atividades lúdicas, as pessoas experimentam uma ampla gama de emoções, que vão desde a alegria até o medo e frustração. Essas experiências emocionais são fundamentais para o desenvolvimento emocional e social, permitindo que os indivíduos pratiquem a regulação emocional, desenvolvam empatia e compreensão dos sentimentos dos outros.