



CÓD: OP-045NV-21  
7908403514366

# **IGUATU**

**PREFEITO MUNICIPAL DE IGUATU  
DO ESTADO DO CEARÁ**

Professor Pedagogo

**EDITAL DO CONCURSO PÚBLICO Nº. 001/2021**

## **Português**

1. Ortografia oficial . . . . .	01
2. Acentuação gráfica . . . . .	01
3. Pontuação . . . . .	02
4. Compreensão, interpretação e reescrita de textos e de fragmentos de textos, com domínio das relações morfosintáticas, semânticas, discursivas e argumentativas . . . . .	03
5. Tipologia Textual . . . . .	05
6. Figuras de linguagem . . . . .	06
7. Coesão e coerência . . . . .	04
8. Formação, classe e emprego de palavras . . . . .	08
9. Significação de palavras . . . . .	03
10. Coordenação e Subordinação . . . . .	08
11. Concordância nominal e verbal . . . . .	16
12. Emprego do sinal indicativo de crase . . . . .	18
13. Regência Nominal e Verbal . . . . .	18
14. Novo acordo ortográfico . . . . .	01

## **Conhecimentos Gerais**

1. Aspectos geográficos, históricos, políticos e administrativos do Mundo, Brasil, Ceará e do Município de Iguatu – CE; . . . . .	01
2. Atualidades históricas científicas, sociais, políticas, econômicas, culturais, ambientais e administrativas do Mundo, Brasil, Ceará e do Município de Iguatu – CE. . . . .	101

## **Conhecimentos Específicos Professor Pedagogo**

1. Desenvolvimento e aprendizagem da criança de 0 a 5 anos. . . . .	01
2. A linguagem simbólica. . . . .	03
3. O jogo, o brinquedo e a brincadeira. . . . .	05
4. Os três tipos de conhecimento: físico, social e lógico matemático. . . . .	20
5. A avaliação na educação infantil. Avaliação, observação e registro. . . . .	20
6. O planejamento do trabalho pedagógico. . . . .	31
7. Reflexões sobre a prática pedagógica: a organização do espaço e do tempo. . . . .	36
8. Cuidar e educar. . . . .	41
9. Alfabetização e letramento: pressupostos teóricos e implicações pedagógicas no cotidiano escolar; o ensino da língua portuguesa na educação infantil: discussões atuais (linguagem, língua, interação e enunciação). . . . .	43
10. O ensinar e o aprender da matemática na educação infantil. . . . .	58
11. Orientações curriculares para a Educação Infantil – SEDUC/2011. . . . .	66

## **Noções de Informática**

1. Conceitos básicos de operação de microcomputadores . . . . .	01
2. Conceitos básicos de operação com arquivos em ambientes Windows . . . . .	02
3. Conceitos básicos para utilização do pacote Office . . . . .	04
4. Conceitos de Internet: conceitos básicos e modos de utilização de tecnologias, ferramentas, aplicativos e procedimentos associados a internet; ferramentas e aplicativos comerciais de navegação, de correio eletrônico, de busca e pesquisa . . . . .	09

---

**ORTOGRAFIA OFICIAL. NOVO ACORDO ORTOGRÁFICO**

A ortografia oficial diz respeito às regras gramaticais referentes à escrita correta das palavras. Para melhor entendê-las, é preciso analisar caso a caso. Lembre-se de que a melhor maneira de memorizar a ortografia correta de uma língua é por meio da leitura, que também faz aumentar o vocabulário do leitor.

Neste capítulo serão abordadas regras para dúvidas frequentes entre os falantes do português. No entanto, é importante ressaltar que existem inúmeras exceções para essas regras, portanto, fique atento!

**Alfabeto**

O primeiro passo para compreender a ortografia oficial é conhecer o alfabeto (os sinais gráficos e seus sons). No português, o alfabeto se constitui 26 letras, divididas entre **vogais** (a, e, i, o, u) e **consoantes** (restante das letras).

Com o Novo Acordo Ortográfico, as consoantes **K**, **W** e **Y** foram reintroduzidas ao alfabeto oficial da língua portuguesa, de modo que elas são usadas apenas em duas ocorrências: **transcrição de nomes próprios e abreviaturas e símbolos de uso internacional**.

**Uso do “X”**

Algumas dicas são relevantes para saber o momento de usar o X no lugar do CH:

- Depois das sílabas iniciais “me” e “en” (ex: mexerica; enxergar)
- Depois de ditongos (ex: caixa)
- Palavras de origem indígena ou africana (ex: abacaxi; orixá)

**Uso do “S” ou “Z”**

Algumas regras do uso do “S” com som de “Z” podem ser observadas:

- Depois de ditongos (ex: coisa)
- Em palavras derivadas cuja palavra primitiva já se usa o “S” (ex: casa > casinha)
- Nos sufixos “ês” e “esa”, ao indicarem nacionalidade, título ou origem. (ex: portuguesa)
- Nos sufixos formadores de adjetivos “ense”, “oso” e “osa” (ex: populoso)

**Uso do “S”, “SS”, “Ç”**

- “S” costuma aparecer entre uma vogal e uma consoante (ex: diversão)
- “SS” costuma aparecer entre duas vogais (ex: processo)
- “Ç” costuma aparecer em palavras estrangeiras que passaram pelo processo de aportuguesamento (ex: muçarela)

**Os diferentes porquês**

<b>POR QUE</b>	Usado para fazer perguntas. Pode ser substituído por “por qual motivo”
<b>PORQUE</b>	Usado em respostas e explicações. Pode ser substituído por “pois”
<b>POR QUÊ</b>	O “que” é acentuado quando aparece como a última palavra da frase, antes da pontuação final (interrogação, exclamação, ponto final)
<b>PORQUÊ</b>	É um substantivo, portanto costuma vir acompanhado de um artigo, numeral, adjetivo ou pronome

**Parônimos e homônimos**

As palavras **parônimas** são aquelas que possuem grafia e pronúncia semelhantes, porém com significados distintos.

**Ex:** *cumprimento* (saudação) X *comprimento* (extensão); *tráfego* (trânsito) X *tráfico* (comércio ilegal).

Já as palavras **homônimas** são aquelas que possuem a mesma grafia e pronúncia, porém têm significados diferentes. **Ex:** *rio* (verbo “rir”) X *rio* (curso d’água); *manga* (blusa) X *manga* (fruta).

**ACENTUAÇÃO GRÁFICA**

A acentuação é uma das principais questões relacionadas à Ortografia Oficial, que merece um capítulo a parte. Os acentos utilizados no português são: **acento agudo** (´); **acento grave** (`); **acento circunflexo** (^); **cedilha** (ç) e **til** (~).

Depois da reforma do Acordo Ortográfico, a **trema** foi excluída, de modo que ela só é utilizada na grafia de nomes e suas derivações (ex: Müller, mülleriano).

Esses são sinais gráficos que servem para modificar o som de alguma letra, sendo importantes para marcar a sonoridade e a intensidade das sílabas, e para diferenciar palavras que possuem a escrita semelhante.

A sílaba mais intensa da palavra é denominada **sílaba tônica**. A palavra pode ser classificada a partir da localização da sílaba tônica, como mostrado abaixo:

- **OXÍTONA:** a última sílaba da palavra é a mais intensa. (Ex: café)
- **PAROXÍTONA:** a penúltima sílaba da palavra é a mais intensa. (Ex: automóvel)
- **PROPAROXÍTONA:** a antepenúltima sílaba da palavra é a mais intensa. (Ex: lâmpada)

## PORTUGUÊS

As demais sílabas, pronunciadas de maneira mais sutil, são denominadas **sílabas átonas**.

### Regras fundamentais

CLASSIFICAÇÃO	REGRAS	EXEMPLOS
<b>OXÍTONAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>terminadas em A, E, O, EM, seguidas ou não do plural</li> <li>seguidas de -LO, -LA, -LOS, -LAS</li> </ul>	cipó(s), pé(s), armazém respeitá-la, compô-lo, comprometê-los
<b>PAROXÍTONAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>terminadas em I, IS, US, UM, UNS, L, N, X, PS, Ã, ÃS, ÃO, ÃOS</li> <li>ditongo oral, crescente ou decrescente, seguido ou não do plural</li> </ul> <p><b>(OBS: Os ditongos “EI” e “OI” perderam o acento com o Novo Acordo Ortográfico)</b></p>	táxi, lápis, vírus, fórum, cadáver, tórax, bíceps, ímã, órfão, órgãos, água, mágoa, pônei, ideia, geleia, paranoico, heroico
<b>PROPÁROXÍTONAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>todas são acentuadas</li> </ul>	cólica, analítico, jurídico, hipérbole, último, álibi

### Regras especiais

REGRA	EXEMPLOS
Acentua-se quando “I” e “U” tônicos formarem hiato com a vogal anterior, acompanhados ou não de “S”, desde que não sejam seguidos por “NH” OBS: Não serão mais acentuados “I” e “U” tônicos formando hiato quando vierem depois de ditongo	saída, faísca, baú, país feitura, Bocaiuva, Sauipe
Acentua-se a 3ª pessoa do plural do presente do indicativo dos verbos “TER” e “VIR” e seus compostos	têm, obtêm, contêm, vêm
Não são acentuados hiatos “OO” e “EE”	leem, voo, enjoo
Não são acentuadas palavras homógrafas OBS: A forma verbal “PÔDE” é uma exceção	pelo, pera, para

## PONTUAÇÃO

Os **sinais de pontuação** são recursos gráficos que se encontram na linguagem escrita, e suas funções são demarcar unidades e sinalizar limites de estruturas sintáticas. É também usado como um recurso estilístico, contribuindo para a coerência e a coesão dos textos.

São eles: o ponto (.), a vírgula (,), o ponto e vírgula (;), os dois pontos (:), o ponto de exclamação (!), o ponto de interrogação (?), as reticências (...), as aspas (“”), os parênteses ( ( ) ), o travessão (—), a meia-risca (–), o apóstrofo (’), o asterisco (\*), o hífen (-), o colchetes ([ ]) e a barra (/).

Confira, no quadro a seguir, os principais sinais de pontuação e suas regras de uso.

SINAL	NOME	USO	EXEMPLOS
.	Ponto	Indicar final da frase declarativa Separar períodos Abreviar palavras	Meu nome é Pedro. Fica mais. Ainda está cedo Sra.
:	Dois-pontos	Iniciar fala de personagem Antes de aposto ou orações apositivas, enumerações ou sequência de palavras para resumir / explicar ideias apresentadas anteriormente Antes de citação direta	A princesa disse: - Eu consigo sozinha. Esse é o problema da pandemia: as pessoas não respeitam a quarentena. Como diz o ditado: “olho por olho, dente por dente”.
...	Reticências	Indicar hesitação Interromper uma frase Concluir com a intenção de estender a reflexão	Sabe... não está sendo fácil... Quem sabe depois...
( )	Parênteses	Isolar palavras e datas Frases intercaladas na função explicativa (podem substituir vírgula e travessão)	A Semana de Arte Moderna (1922) Eu estava cansada (trabalhar e estudar é puxado).

!	Ponto de Exclamação	Indicar expressão de emoção Final de frase imperativa Após interjeição	Que absurdo! Estude para a prova! Ufa!
?	Ponto de Interrogação	Em perguntas diretas	Que horas ela volta?
—	Travessão	Iniciar fala do personagem do discurso direto e indicar mudança de interlocutor no diálogo Substituir vírgula em expressões ou frases explicativas	A professora disse: — Boas férias! — Obrigado, professora. O corona vírus — Covid-19 — ainda está sendo estudado.

### Vírgula

A vírgula é um sinal de pontuação com muitas funções, usada para marcar uma pausa no enunciado. Veja, a seguir, as principais regras de uso obrigatório da vírgula.

- Separar termos coordenados: *Fui à feira e comprei abacate, mamão, manga, morango e abacaxi.*
- Separar aposto (termo explicativo): *Belo Horizonte, capital mineira, só tem uma linha de metrô.*
- Isolar vocativo: *Boa tarde, Maria.*
- Isolar expressões que indicam circunstâncias adverbiais (modo, lugar, tempo etc): *Todos os moradores, calmamente, deixaram o prédio.*
- Isolar termos explicativos: *A educação, a meu ver, é a solução de vários problemas sociais.*
- Separar conjunções intercaladas, e antes dos conectivos “mas”, “porém”, “pois”, “contudo”, “logo”: *A menina acordou cedo, mas não conseguiu chegar a tempo na escola. Não explicou, porém, o motivo para a professora.*
- Separar o conteúdo pleonástico: *A ela, nada mais abala.*

No caso da vírgula, é importante saber que, em alguns casos, ela não deve ser usada. Assim, **não** há vírgula para separar:

- Sujeito de predicado.
- Objeto de verbo.
- Adjunto adnominal de nome.
- Complemento nominal de nome.
- Predicativo do objeto do objeto.
- Oração principal da subordinada substantiva.
- Termos coordenados ligados por “e”, “ou”, “nem”.

## COMPREENSÃO, INTERPRETAÇÃO E REESCRITA DE TEXTOS E DE FRAGMENTOS DE TEXTOS, COM DOMÍNIO DAS RELAÇÕES MORFOSSINTÁTICAS, SEMÂNTICAS, DISCURSIVAS E ARGUMENTATIVAS, SIGNIFICAÇÃO DE PALAVRAS

Compreender e interpretar textos é essencial para que o objetivo de comunicação seja alcançado satisfatoriamente. Com isso, é importante saber diferenciar os dois conceitos. Vale lembrar que o texto pode ser verbal ou não-verbal, desde que tenha um sentido completo.

A **compreensão** se relaciona ao entendimento de um texto e de sua proposta comunicativa, decodificando a mensagem explícita. Só depois de compreender o texto que é possível fazer a sua interpretação.

A **interpretação** são as conclusões que chegamos a partir do conteúdo do texto, isto é, ela se encontra para além daquilo que está escrito ou mostrado. Assim, podemos dizer que a interpretação é subjetiva, contando com o conhecimento prévio e do repertório do leitor.

Dessa maneira, para compreender e interpretar bem um texto, é necessário fazer a decodificação de códigos linguísticos e/ou visuais, isto é, identificar figuras de linguagem, reconhecer o sentido de conjunções e preposições, por exemplo, bem como identificar expressões, gestos e cores quando se trata de imagens.

### Dicas práticas

1. Faça um resumo (pode ser uma palavra, uma frase, um conceito) sobre o assunto e os argumentos apresentados em cada parágrafo, tentando traçar a linha de raciocínio do texto. Se possível, adicione também pensamentos e inferências próprias às anotações.
2. Tenha sempre um dicionário ou uma ferramenta de busca por perto, para poder procurar o significado de palavras desconhecidas.
3. Fique atento aos detalhes oferecidos pelo texto: dados, fonte de referências e datas.
4. Sublinhe as informações importantes, separando fatos de opiniões.
5. Perceba o enunciado das questões. De um modo geral, questões que esperam **compreensão do texto** aparecem com as seguintes expressões: *o autor afirma/sugere que...; segundo o texto...; de acordo com o autor...* Já as questões que esperam **interpretação do texto** aparecem com as seguintes expressões: *conclui-se do texto que...; o texto permite deduzir que...; qual é a intenção do autor quando afirma que...*

### Significação de palavras

Este é um estudo da **semântica**, que pretende classificar os sentidos das palavras, as suas relações de sentido entre si. Conheça as principais relações e suas características:

**ASPECTOS GEOGRÁFICOS, HISTÓRICOS, POLÍTICOS E ADMINISTRATIVOS DO MUNDO, BRASIL, CEARÁ E DO MUNICÍPIO DE IGUATU – CE**

**História Geral**

A Pré-História ainda não foi completamente reconstruída, pois faltam muitos elementos que possam permitir que ela seja estudada de uma forma mais profunda. Isso ocorre devido à imensa distância que nos separa desse período, até porque muitas fontes históricas desapareceram pela ação do tempo e outras ainda não foram descobertas pelos estudiosos.

Nesse trabalho, o historiador precisa da ajuda de outras ciências de investigação, como a arqueologia, que estuda as antiguidades, a antropologia, que estuda os homens, e a paleontologia, que estuda os fósseis dos seres humanos. Tais ciências estudam os restos humanos, sendo que, a cada novo achado, podem ocorrer mudanças no que se pensava anteriormente. Assim, podemos afirmar que a Pré-História está em constante processo de investigação.

A Pré-História está dividida em 3 períodos:

- Paleolítico (ou Idade da Pedra Lascada) vai da origem do homem até aproximadamente o ano 8.000 a.C, quando os humanos dominam a agricultura.

- Neolítico (ou Idade da Pedra Polida) vai de 8.000 a.C. até 5.000 a.C, quando surgem as primeiras armas e ferramentas de metal, especialmente o estanho, o cobre e o bronze.

- Idade dos Metais que vai de 5.000 até aproximadamente 4.000 a.C. quando surgiu a escrita.

- O Neolítico

É no Neolítico que o homem domina a agricultura e torna-se sedentário. Com o domínio da agricultura, o homem buscou fixar-se próximo às margens dos rios, onde teria acesso à água potável e a terras mais férteis. Nesse período, a produção de alimentos, que antes era destinada ao consumo imediato, tornou-se muito grande, o que levou os homens a estocarem alimentos. Consequentemente a população começou a aumentar, pois agora havia alimentos para todos. Começaram a surgir as primeiras vilas e, depois, as cidades. A vida do homem começava a deixar de ser simples para tornar-se complexa. Sendo necessária a organização da sociedade que surgia.

Para contabilizar a produção de alimentos, o homem habilmente desenvolveu a escrita. No início a escrita tinha função contábil, ou seja, servia para contar e controlar a produção dos alimentos.

**As grandes civilizações**

As grandes civilizações que surgiram no período conhecido como Antiguidade foram as grandes precursoras de culturas e patrimônio que hoje conhecemos.

Estas grandes civilizações surgiram, de um modo geral, por causa das tribos nômades que se estabeleceram em um determinado local onde teriam condições de desenvolver a agricultura. Assim, surgiram as primeiras aldeias organizadas e as primeiras cidades, dando início às grandes civilizações.

Estas civilizações surgiram por volta do quarto milênio a.C. com a característica principal de terem se desenvolvido às margens de rios importantes, como o rio Tigre, o Eufrates, o Nilo, o Indo e do Huang He ou rio Amarelo.

A Mesopotâmia é considerada o berço da civilização. Esta região foi habitada por povos como os Acádios, Babilônios, Assírios e Caldeus. Entre as grandes civilizações da Antiguidade, podemos citar ainda os fenícios, sumérios, os chineses, os gregos, os romanos, os egípcios, entre outros.

**Mesopotâmia: o berço da civilização**

**As grandes civilizações e suas organizações**

As primeiras civilizações se formaram a partir de quando o homem descobriu a agricultura e passou a ter uma vida mais sedentária, por volta de 4.000 a.C. Essas primeiras civilizações se formaram em torno ou em função de grandes rios: A Mesopotâmia estava ligada aos Rios Tigre e Eufrates, o Egito ao Nilo, a Índia ao Indo, a China ao Amarelo.

Foi no Oriente Médio que tiveram início as civilizações. Tempos depois foram se desenvolvendo no Oriente outras civilizações que, sem contar com o poder fertilizante dos grandes rios, ganharam características diversas. As pastoris, como a dos hebreus, ou as mercantis, como a dos fenícios. Cada um desses povos teve, além de uma rica história interna, longas e muitas vezes conflituosas relações com os demais.

**Mesopotâmia**

A estreita faixa de terra que localiza-se entre os rios Tigre e Eufrates, no Oriente Médio, onde atualmente é o Iraque, foi chamada na Antiguidade, de Mesopotâmia, que significa “entre rios” (do grego, meso = no meio; potamos = rio). Essa região foi ocupada, entre 4.000 a.C. e 539 a.C, por uma série de povos, que se encontraram e se misturaram, empreenderam guerras e dominaram uns aos outros, formando o que denominamos povos mesopotâmicos. Sumérios, babilônios, hititas, assírios e caldeus são alguns desses povos.

Esta civilização é considerada uma das mais antigas da história.

**Os sumérios (4000 a.C. – 1900 a.C.)**

Foi nos pântanos da antiga Suméria que surgiram as primeiras cidades conhecidas na região da Mesopotâmia, como Ur, Uruk e Nipur.

Os povos da Suméria enfrentaram muitos obstáculos naturais. Um deles era as violentas e irregulares cheias dos rios Tigre e Eufrates. Para conter a força das águas e aproveitá-las, construíram diques, barragens, reservatórios e também canais de irrigação, que conduziam as águas para as regiões secas.

Atribui-se aos Sumérios o desenvolvimento de um tipo de escrita, chamada cuneiforme, que inicialmente, foi criada para registrar transações comerciais.

A escrita cuneiforme – usada também pelos sírios, hebreus e persas – era uma escrita ideográfica, na qual o objeto representado expressava uma ideia, dificultando a representação de sentimento, ações ou ideias abstratas, com o tempo, os sinais pictóricos converteram-se em um sistema de sílabas. Os registros eram feitos em uma placa de argila mole. Utilizava-se para isso um estilete, que tinha uma das pontas em forma de cunha, daí o nome de escrita cuneiforme.

Quem decifrou esta escrita foi Henry C. Rawlinson, através das inscrições da Rocha de Behistun. Na mesma época, outro tipo de escrita, a hieroglífica desenvolvia-se no Egito.

**Os babilônios**

Na sociedade suméria havia escravidão, porém o número de escravos era pequeno. Grupos de nômades, vindos do deserto da Síria, conhecidos como Acadianos, dominaram as cidades-estados da Suméria por volta de 2300 a.C.

Os povos da Suméria destacaram-se também nos trabalhos em metal, na lapidação de pedras preciosas e na escultura. A construção característica desse povo é a zigurate, depois copiada pelos povos que se sucederam na região. Era uma torre em forma de pirâmide, composta de sucessivos terraços e encimada por um pequeno templo.

Os Sumérios eram politeístas e faziam do culto aos deuses uma das principais atividades a desempenhar na vida. Quando interrompiam as orações deixavam estatuetas de pedra diante dos altares para rezarem em seu nome.

Dentro dos templos havia oficinas para artesãos, cujos produtos contribuíram para a prosperidade da Suméria.

Os sumérios merecem destaque também por terem sido os primeiros a construir veículos com rodas. As cidades sumérias eram autônomas, ou seja, cada qual possuía um governo independente. Apenas por volta de 2330 a.C., essas cidades foram unificadas.

O processo de unificação ocorreu sob comando do rei Sargão I, da cidade de Acad. Surgiu assim o primeiro império da região.

O império construído pelos acades não durou muito tempo. Pouco mais de cem anos depois, foi destruído por povos inimigos.

### Os babilônios (1900 a. C – 1600 a.C.)

Os babilônios estabeleceram-se ao norte da região ocupada pelos sumérios e, aos poucos, foram conquistando diversas cidades da região mesopotâmica. Nesse processo, destacou-se o rei Hamurabi, que, por volta de 1750 a.C., havia conquistado toda a Mesopotâmia, formando um império com capital na cidade de Babilônia.

Hamurabi impôs a todos os povos dominados uma mesma administração. Ficou famosa a sua legislação, baseada no princípio de talião (olho por olho, dente por dente, braço por braço, etc.) O Código de Hamurabi, como ficou conhecido, é um dos mais antigos conjuntos de leis escritas da história. Hamurabi desenvolveu esse conjunto de leis para poder organizar e controlar a sociedade. De acordo com o Código, todo criminoso deveria ser punido de uma forma proporcional ao delito cometido.

Os babilônios também desenvolveram um rico e preciso calendário, cujo objetivo principal era conhecer mais sobre as cheias do rio Eufrates e também obter melhores condições para o desenvolvimento da agricultura. Excelentes observadores dos astros e com grande conhecimento de astronomia, desenvolveram um preciso relógio de sol.

Além de Hamurabi, um outro imperador que se tornou conhecido por sua administração foi Nabucodonosor, responsável pela construção dos Jardins suspensos da Babilônia, que fez para satisfazer sua esposa, e a Torre de Babel. Sob seu comando, os babilônios chegaram a conquistar o povo hebreu e a cidade de Jerusalém.

Após a morte de Hamurabi, o império Babilônico foi invadido e ocupado por povos vindos do norte e do leste.

### Hititas e assírios

#### Os hititas (1600 a. C – 1200 a.C.)

Os Hititas foram um povo indo-europeu, que no 2º milênio a.C. fundaram um poderoso império na Anatólia Central (atual Turquia), região próxima da Mesopotâmia. A partir daí, estenderam seus domínios até a Síria e chegaram a conquistar a Babilônia.

Provavelmente, a localização de sua capital, Hatusa, no centro da Ásia Menor, contribuiu para o controle das fronteiras do Império Hitita.

Essa sociedade legou-nos os mais antigos textos escritos em língua indo-europeia. Essa língua deu origem à maior parte dos idiomas falados na Europa. Os textos tratavam de história, política, legislação literária e religião e foram gravados em sinais cuneiformes sobre tábuas de argila.

Os Hititas utilizavam o ferro e o cavalo, o que era uma novidade na região. O cavalo deu maior velocidade aos carros de guerra, construídos não mais com rodas cheias, como as dos sumérios, mas rodas com raios, mais leves e de fácil manejo.

O exército era comandado por um rei, que também tinha as funções de juiz supremo e sacerdote. Na sociedade hitita, as rainhas dispunham de relativo poder.

No aspecto cultural podemos destacar a escrita hitita, baseada em representações pictográficas (desenhos). Além desta escrita hieroglífica, os hititas também possuíam um tipo de escrita cuneiforme.

Assim como vários povos da antiguidade, os hititas seguiam o politeísmo (acreditavam em várias divindades). Os deuses hititas estavam relacionados aos diversos aspectos da natureza (vento, água, chuva, terra, etc).

Em torno de 1200 a.C., os hititas foram dominados pelos assírios, que, contando com exércitos permanentes, tinham grande poderio militar.

A queda deste império dá-se por volta do século 12 a.C.

#### Os assírios (1200 a. C – 612 a.C.)

Os assírios habitavam a região ao norte da babilônia e por volta de 729 a.C. já haviam conquistado toda a Mesopotâmia. Sua capital, nos anos mais prósperos, foi Nínive, numa região que hoje pertence ao Iraque.

Este povo destacou-se pela organização e desenvolvimento de uma cultura militar. Encaravam a guerra como uma das principais formas de conquistar poder e desenvolver a sociedade. Eram extremamente cruéis com os povos inimigos que conquistavam, impunham aos vencidos, castigos e crueldades como uma forma de manter respeito e espalhar o medo entre os outros povos. Com estas atitudes, tiveram que enfrentar uma série de revoltas populares nas regiões que conquistavam.

Empreenderam a conquista da Babilônia, e a partir daí começaram a alargar as fronteiras do seu Império até atingirem o Egito, no norte da África. O Império Assírio conheceu seu período de maior glória e prosperidade durante o reinado de Assurbanipal.

Assurbanipal foi o último grande rei dos assírios. Durante o seu reinado (668 - 627 a.C.), a Assíria se tornou a primeira potência mundial. Seu império incluía a Babilônia, a Pérsia, a Síria e o Egito.

Ainda no reinado de Assurbanipal, os babilônios se libertaram (em 626 a.C.) e capturaram Nínive. Com a morte de Assurbanipal, a decadência do Império Assírio se acentuou, e o poderio da Assíria desmoronou. Uma década mais tarde o império caía em mãos de babilônios e persas.

O estranho paradoxo da cultura assíria foi o crescimento da ciência e da matemática. Este fato pode em parte explicado pela obsessão assíria com a guerra e invasões. Entre as grandes invenções matemáticas dos assírios está a divisão do círculo em 360 graus, tendo sido eles dentre os primeiros a inventar latitude e longitude para navegação geográfica. Eles também desenvolveram uma sofisticada ciência médica, que muito influenciou outras regiões, tão distantes como a Grécia.

### Sociedade Mesopotâmica

#### Os caldeus (612 a. C – 539 a.C.)

A Caldeia era uma região no sul da Mesopotâmia, principalmente na margem oriental do rio Eufrates, mas muitas vezes o termo é usado para se referir a toda a planície mesopotâmica. A região da Caldeia é uma vasta planície formada por depósitos do Eufrates e do Tigre, estendendo-se a cerca de 250 quilômetros ao longo do curso de ambos os rios, e cerca de 60 quilômetros em largura.

Os Caldeus foram uma tribo (acredita-se que tenham emigrado da Arábia) que viveu no litoral do Golfo Pérsico e se tornou parte do Império da Babilônia. Esse império ficou conhecido como Neobabilônico ou Segundo Império Babilônico. Seu mais importante soberano foi Nabucodonosor.

Em 587 a.C., Nabucodonosor conquistou Jerusalém. Além de estender seus domínios, foram feitos muitos escravos entre os habitantes de Jerusalém. Seguiu-se então um período de prosperidade material, quando foram construídos grandes edifícios com tijolos coloridos.

Em 539 a.C., Ciro, rei dos persas, apoderou-se de Babilônia e transformou-a em mais uma província de seu gigantesco império.

### **A organização social dos mesopotâmios**

Sumérios, babilônios, hititas, assírios, caldeus. Entre os inúmeros povos que habitaram a Mesopotâmia existiam diferenças profundas. Os assírios, por exemplo, eram guerreiros. Os sumérios dedicavam-se mais à agricultura.

Apesar dessas diferenças, é possível estabelecer pontos comuns entre eles. No que se refere à organização social, à religião e à economia. Vamos agora conhecê-las:

#### **A sociedade**

As classes sociais - A sociedade estava dividida em classes: nobres, sacerdotes versados em ciências e respeitados, comerciantes, pequenos proprietários e escravos.

A organização social variou muito pelos séculos, mas de modo geral podemos falar:

Dominantes: governantes, sacerdotes, militares e comerciantes.

Dominados: camponeses, pequenos artesãos e escravos (normalmente presos de guerra).

Dominantes detinham o poder de quatro formas básicas de manifestação desse poder: riqueza, política, militar e saber. Posição mais elevada era do rei que detinha poderes políticos, religiosos e militares. Ele não era considerado um deus, mas sim representante dos deuses.

Os dominados consumiam diretamente o que produziam e eram obrigados a entregar excedentes para os dominantes

#### **A vida cotidiana na mesopotâmia**

Escravos e pessoas de condições mais humildes levavam o mesmo tipo de vida. A alimentação era muito simples: pão de cevada, um punhado de tâmaras e um pouco de cerveja leve. Isso era a base do cardápio diário. Às vezes comiam legumes, lentilha, feijão e pepino ou, ainda, algum peixe pescado nos rios ou canais. A carne era um alimento raro.

Na habitação, a mesma simplicidade. Às vezes a casa era um simples cubo de tijolos crus, revestidos de barro. O telhado era plano e feito com troncos de palmeiras e argila comprimida. Esse tipo de telhado tinha a desvantagem de deixar passar a água nas chuvas mais torrenciais, mas em tempos normais era usado como terraço.

As casas não tinham janelas e à noite eram iluminadas por lâmpadas de óleo de gergelim. Os insetos eram abundantes nas moradias.

Os ricos se alimentavam melhor e moravam em casas mais confortáveis que os pobres. Mesmo assim, quando as epidemias se abatiam sobre as cidades, a mortalidade era a mesma em todas as camadas sociais.

#### **A religião**

Os povos mesopotâmicos eram politeístas, isto é, adoravam diversas divindades, e acreditavam que elas eram capazes de fazer tanto o bem quanto o mal, não acreditavam em recompensas após a morte, acreditavam em crença em gênios, demônios, heróis, adivinhações e magia. Seus deuses eram numerosos com qualidades e defeitos, sentimentos e paixões, imortais, despóticos e sanguinários.

Cada divindade era uma força da natureza como o vento, a água, a terra, o sol, etc, e do dono da sua cidade. Marduk, deus de Babilônia, o cabeça de todos, tornou-se deus do Império, durante o reinado de Hamurabi. Foi substituído por Assur, durante o domínio dos assírios. Voltou ao posto com Nabucodonosor.

Acreditavam também em gênios bons que ajudavam os deuses a defender-se contra os demônios, contra as divindades perversas, contra as enfermidades, contra a morte. Os homens procuravam conhecer a vontade dos deuses manifestada em sonhos, eclipses, movimento dos astros. Essas observações feitas pelos sacerdotes deram origem à astrologia.

#### **Política e economia**

A organização política da Mesopotâmia tinha um soberano divinizado, assessorado por burocratas- sacerdotes, que administravam a distribuição de terras, o sistema de irrigação e as obras hidráulicas. O sistema financeiro ficava a cargo de um templo, que funcionava como um verdadeiro banco, emprestando sementes, distribuído um documento semelhante ao cheque bancário moderno e cobrando juros sobre as sementes emprestadas.

Em linhas gerais pode-se dizer que a forma de produção predominante na Mesopotâmia baseou-se na propriedade coletiva das terras administrada pelos templos e palácios. Os indivíduos só usufruíam da terra enquanto membros dessas comunidades. Acreditava-se que quase todos os meios de produção estavam sobre o controle do déspota, personificações do Estado, e dos templos. O templo era o centro que recebia toda a produção, distribuindo-a de acordo com as necessidades, além de proprietário de boa parte das terras: é o que se denomina cidade-templo.

Administradas por uma corporação de sacerdotes, as terras, que teoricamente eram dos deuses, eram entregues aos camponeses. Cada família recebia um lote de terra e devia entregar ao templo uma parte da colheita como pagamento pelo uso útil da terra. Já as propriedades particulares eram cultivadas por assalariados ou arrendatários.

Entre os sumérios havia a escravidão, porém o número de escravos era relativamente pequeno.

#### **A agricultura**

A agricultura era base da economia neste período. A economia da Baixa Mesopotâmia, em meados do terceiro milênio a.C. baseava-se na agricultura de irrigação. Cultivavam trigo, cevada, linho, gergelim (sésamo, de onde extraíam o azeite para alimentação e iluminação), árvores frutíferas, raízes e legumes. Os instrumentos de trabalho eram rudimentares, em geral de pedra, madeira e barro. O bronze foi introduzido na segunda metade do terceiro milênio a.C., porém, a verdadeira revolução ocorreu com a sua utilização, isto já no final do segundo milênio antes da Era Cristã. Usavam o arado semeador, a grade e carros de roda;

#### **A criação de animais**

A criação de carneiros, burros, bois, gansos e patos era bastante desenvolvida.

#### **O comércio**

Os comerciantes eram funcionários a serviço dos templos e do palácio. Apesar disso, podiam fazer negócios por conta própria. A situação geográfica e a pobreza de matérias primas favoreceram os empreendimentos mercantis. As caravanas de mercadores iam vender seus produtos e buscar o marfim da Índia, a madeira do Líbano, o cobre de Chipre e o estanho de Cáucaso. Exportavam tecidos de linho, lã e tapetes, além de pedras preciosas e perfumes.



**DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA  
DE 0 A 5 ANOS**

Podemos definir desenvolvimento como a “mudança ao longo do tempo – na estrutura, no pensamento ou no comportamento de um indivíduo que se instalam a partir de influências biológicas e ambientais”. (Betzen, 2012. p. 24).

Também, desenvolvimento infantil pode ser caracterizado como “um processo que vai desde a concepção, envolvendo vários aspectos, indo desde o crescimento físico, passando pela maturação neurológica, comportamental, cognitiva, social e afetiva da criança”. (Organização Pan-Americana de Saúde, 2005. p. 11).

Para Shaffer e Kipp (2007), o desenvolvimento é um continuidade de mudanças sistemáticas no sujeito, que ocorre desde a concepção até a morte. Ou seja, uma pessoa, até o momento em que viver, está se desenvolvendo.

Em se tratar de desenvolvimento humano, infantil especificamente, identificamos etapas claramente distintas, que se caracterizam por um conjunto de necessidades e interesses específicos de cada área que interagem-se entre si. A ordem é necessária, preparando o indivíduo para as etapas que se seguem.

*Porque estudar teorias do desenvolvimento?*

Patrícia Miller (1993) em seu livro *Theories of Developmental Psychology*, se faz importante estudar teorias do desenvolvimento pois elas irão organizar e dar sentido aos fatos do desenvolvimento infantil.

Várias são as teorias desenvolvimentistas estudadas. Podemos dividi-las em: 1) Teorias psicanalíticas, discutidas por Sigmund Freud e Erik Erikson; 2) Perspectiva da Aprendizagem que se subdivide em condicionamento clássico, condicionamento operante e teoria da aprendizagem social; 3) A perspectiva Cognitiva de Piaget e Vygotsky.

Aprofundaremos conceitos dos dois últimos autores citados por considerarmos que ambos contribuem com maior clareza com conceitos sobre o desenvolvimento infantil podendo relacionar com o trabalho da estimulação essencial.

**- Piaget:**

Segundo Piaget, a criança se adapta ao mundo de forma cada vez mais satisfatória. O processo de adaptação ocorre por meio de sub processos: esquemas (ações mentais ou físicas), assimilação (absorver algum evento ou experiência em algum esquema), acomodação (modificar o esquema a partir das novas informações absorvidas pela assimilação) e equilíbrio (criança luta por coerência tentando entender o mundo em sua totalidade).

Propõe quatro estágios ou períodos do desenvolvimento da criança: os estágios sensório-motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos), operatório concreto (7 a 11 anos) e operatório formal (12 em diante). Enfatizaremos apenas os dois primeiros estágios de desenvolvimento por abrangerem a idade considerada para o Programa de Estimulação Essencial.

*Sensório-motor (0 a 2 anos):* Nesse período o bebê realiza o processo adaptativo básico de tentar compreender o mundo que o cerca. Assimila informações limitando-se em séries de esquemas sensório-motores e se acomoda baseando em suas experiências. Para Piaget, esse é o ponto de partida do desenvolvimento da criança. Podemos exemplificar essa etapa como o desenvolvimento das coordenações motoras, a criança aprende a diferenciar os objetos do próprio corpo e os pensamentos das crianças está vinculado ao concreto. Vai aprimorando as habilidades de acordo com o que lhe é oferecido e maturação do sistema nervoso central.

*Pré-operatório (2 a 7 anos):* Há o uso de símbolos em muitos aspectos do comportamento da criança. Nessa etapa por exemplo, as crianças começam a representar ações na brincadeira. O egocentrismo aparece assim como a descrição de conservação. O pensamento da criança está centrado nela mesma, é um pensamento egocêntrico. É nesta fase que se apresenta a linguagem, como socialização da criança, que se dá através da fala, dos desenhos e das dramatizações.

**- Vygotsky:**

A perspectiva de Vygotsky sobre o desenvolvimento é uma perspectiva sócio cultural ou contextual. Considera-se que o desenvolvimento da criança é um produto de sua cultura e que o pensamento, a linguagem e os processos de raciocínio se desenvolvem por meio das interações sociais com outras pessoas.

Para ele, as formas complexas de pensamento têm suas origens em interações sociais, orientadas por um adulto ou criança mais experiente. Chama isso de mediação ou, aprendizagem mediada, chamando a atenção para o desenvolvimento dos processos mentais superiores (planejar ações, conceber consequências para uma decisão, imaginar objetos).

*Desenvolvimento Cerebral:*

Sempre que falamos de desenvolvimento infantil, devemos lembrar que o cérebro é um dos principais artifícios que proporcionam todo o restante. Sua formação acontece desde o ventre materno, na concepção do feto. Abaixo seguem algumas das etapas do desenvolvimento cerebral, com base na publicação “Primeira Infância: um Olhar desde a Neuroeducação”, da Oficina de Educação e Cultura da Organização dos Estados Unidos da América de 2010.

O cérebro vai passar por diversas transformações, anatômicas e funcionais, desde a fase pré-natal até o início da vida adulta. Já na terceira semana de gestação ele começa a se constituir.

O sistema nervoso central (SNC) se origina em uma lâmina repleta de células, chamada de placa neural. Posteriormente, vai se moldando e se transformando, constituindo-se como tubo neural. Desta estrutura, a medula e o cérebro começarão a se desenvolver. A medida que as células se proliferam, o volume do cérebro vai aumentando. Na parte superior do tubo neural se formarão três protuberâncias: prosencéfalo, mesencéfalo e rombencéfalo, que após, se tornarão as diferentes partes do cérebro. Da parte inferior do tubo neural se formará a medula espinhal.

Do prosencéfalo, o mesencéfalo e o rombencéfalo se formarão cinco vesículas: telencéfalo, diencéfalo, mesencéfalo, metencéfalo e mielencéfalo.

O mielencéfalo é responsável pelas funções anatômicas vitais. O metencéfalo conduz informações sobre o movimento desde os hemisférios até o cerebelo. Por sua vez, o cerebelo estará implicado na aprendizagem de habilidades motoras e memória. O mesencéfalo controla funções sensoriais e motoras, sendo uma estação para sinais auditivos e visuais. O diencéfalo formará o tálamo e o hipotálamo. O tálamo tem funções relacionadas com o movimento, o comportamento emocional, a aprendizagem e a memória. O hipotálamo, é responsável por regular o funcionamento homeostático do organismo; participa da regulação e liberação de hormônios e influi de maneira significativa na conduta, pois está relacionado com a sede, a fome e os padrões de sono. O telencéfalo constituirá um conjunto de estruturas que marcarão a diferença entre nossa espécie e qualquer outra espécie na Terra. Nos dotará de inteligência, proporcionando-nos a capacidade de falar, de sentir, de aprender, de recordar, de realizar movimentos e de amar.

Poucos dias depois de ser originado a primeira célula, no feto ainda, o cérebro está em constante desenvolvimento até a fase adulta. Nas três primeiras semanas após a concepção o cérebro e o sistema nervoso central começam a se desenvolver a partir de um conjunto de células. Estudos mostram que por volta dos 6 anos de idade ele atinge seu tamanho final e seu desenvolvimento vai ocorrendo de forma mais lenta.

Essa afirmação nos mostra a importância de estimular a criança até essa faixa etária por ser mais fácil de o cérebro se modificar.

Na oitava semana se desenvolve o córtex cerebral. Seu processo de maturação acontece de forma mais lenta e gradual que se segue depois de muitos anos após o nascimento. É responsável pelas habilidades mais nobres e refinadas, únicas no ser humano ocupando-se do funcionamento cognitivo.

O córtex tem zonas específicas, denominadas lobos, localizadas no dois hemisférios cerebrais. Os lobos cerebrais são:

*Frontal:* Pensamento, planejamento, decisão, juízo, criatividade, resolução de problemas, comportamento, valores, hábitos. É altamente executivo.

*Parietal:* Informação sensorial (tato, dor, gustação, pressão, temperatura), dados espaciais, verbais e físicos.

*Temporal:* Audição (tom e intensidade do som), linguagem, memória e emoção.

*Occipital:* Informação visual.

Com vinte semanas de gestação o cérebro e o sistema nervoso central se conectam e começam a trabalhar juntas para gerenciar as funções do organismo.

Depois do nascimento, as experiências do dia a dia do bebê desempenharão um papel importante no desenvolvimento de seu cérebro. A possibilidade de modificação na função cerebral vai depender das experiências adquiridas na primeira infância. A atenção dos pais durante esse período é crucial para o amadurecimento do cérebro, especialmente para as estruturas encarregadas da afetividade e da memória.

A atividade neuronal gerada pelas interações com o mundo exterior logo ao nascer proporciona um mecanismo pelo qual o meio ambiente pode influenciar na estrutura e na função do sistema nervoso. O desenvolvimento das capacidades sensorio-perceptivas e das habilidades motoras, também é um fenômeno crucial dentro dos períodos críticos. (Oficina de Educação e Cultura da Organização dos Estados Unidos da América, 2010. p. 39).

#### *Neuroplasticidade cerebral:*

A primeira infância é um período onde o cérebro cresce e se desenvolve de forma mais plástica, ou seja, tem uma capacidade maior de modelar sua estrutura e funcionamento de acordo com as experiências vividas significativamente. Ou seja, o sistema nervoso central pode modificar algumas das suas propriedades morfológicas e funcionais em resposta às alterações do ambiente.

Aspectos importantes para o desenvolvimento de crianças de 0 a 3 anos:

Com base nas Diretrizes de Estimulação Precoce: Crianças de Zero a Três anos com Atraso no Desenvolvimento Neuropsicomotor Decorrente de Microcefalia, do Ministério da Saúde, 2016 citaremos alguns aspectos importantes para o desenvolvimento de crianças de 0 a 3 anos.

- Desenvolvimento motor: No decorrer do primeiro ano de vida, as funções que aparecem e desaparecem estão relacionadas a evolução do sistema nervoso central. Inicialmente os movimentos são reflexos e logo evoluem para ações coordenadas e voluntárias. Percebe-se que essas aquisições são mais amplas do 0 aos 3 anos

de idade. A criança vai evoluindo de forma gradativa e organizada. Segundo uma pesquisa realizada pela Organização Mundial da Saúde em 2006, a criança deve conseguir andar sozinha, em média, até completar 1 ano e 3 meses de vida.

#### *Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento Motor:*

- Estimulação da linha média: Ajudar a criança a levar os membros superiores na linha média do corpo. A postura em supino é ideal para esse estímulo. Podemos usar brinquedos coloridos e luminosos para chamar a atenção do bebê a manter a cabeça na linha média. Se ela não conseguir ativamente, deve ser auxiliada pelo mediador. Pode-se utilizar móveis incentivando a criança a levar as mãos ao centro.

- Estimulação do controle cervical: A melhor forma de estimular esse controle se faz na posição de prono. Pode-se colocar um rolo de tecido ou espuma em baixo das axilas e os braços a frente. Utilizar objetos que chamem a atenção de criança, a frente, proporcionando a extensão cervical. A bola suíça também pode ser uma boa opção.

- Estimulação do rolar: Na postura supina, podemos incentivar o rolar através da fixação em objetos, trazendo-o para os lados para que criança se incentive a buscá-los. Pode ser feito pelo mediador, para que criança compreenda o movimento para que depois possa fazer sozinha. Pode-se realizar essa atividade no colo do estimulador tornando-se mais confortável e acolhedor.

- Estimulação do sentar: Segurar criança sentada, com apoio, com bóias, almofadas, cantinhos de sofás, almofada de amamentação. Carregar a criança sentada no colo pode ser uma opção. Sentar a criança na bola suíça ativando a musculatura de tronco.

- Estimulação da postura de gatos e do engatinhar: Promover atividades que a criança apoie as mãos com os cotovelos estendidos, utilizando bola, rolo. Se viável, pode-se fazer o carrinho de mão. Colocar o brinquedo a frente para criança sentir necessidade de ir buscar. Brincar de engatinhar junto.

- Estimulação da postura ajoelhada e agachada: Elevar os brinquedos em cima de sofás e cadeiras para criança passar da posição do joelhos para ficar em pé. – Estimulação do “em pé” e do andar: Depois que a criança já ficar em pé, apoiada, incentivar a marcha lateral, progredir com a marcha para frente, empurrando uma cadeira por exemplo. Andar de mãos dadas. Chamar criança para ir andando até o adulto.

Desenvolvimento de linguagem, cognitivo e social: Um desenvolvimento cognitivo integral está ligado as relações satisfatórias entre funcionalidades: sensorial, perceptiva, motora, linguística, intelectual e psicológica. O progresso dessas funções também dependerão da maturação neurocerebral do indivíduo. Deve-se garantir a promoção de relacionamentos estimulantes, estáveis e ricos em experiências de aquisição. Também, os principais marcos dessa aquisição acontecem nos três primeiros anos de vida da criança.

#### *Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento da Linguagem:*

- Desde pequenas, as crianças devem ser consideradas falantes. Devemos dar-lhes atenção, considerar sua fala e dialogar sempre.

- Conversar sempre, aguçar sua atenção, colocar-se sempre na altura da criança.

- Falar com a criança e não pela criança.

- Integrar tom de voz, expressões, gestos, produzindo sensações e percepções diferenciadas.

- Prefira frases relativamente curtas, use palavras diversificadas porém do contexto e dia a dia da criança.

- Evite infantilização excessiva da fala.

- Cantar músicas, contar histórias, nomear imagens e fotos, brincar com o som dos animais.

- De forma natural, nomear os objetos e atividades cotidianas, ajudando a criança a associar a fala com objetos e ações.

- Quando a criança já falar, deixe-a que fale, reforce a forma correta da fala, peça para criança relatar fatos, dar recados e contar histórias.

*Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento Cognitivo:*

- Conhecer pessoas, contexto social e desenvolver percepções sensoriais.

- Pode-se oferecer um móvel para criança acompanhar com o olhar; levar criança a ambientes diversificados, com diferentes brinquedos; proporcionar diferentes sensações, texturas, cheiros.

- Esconder um objeto e perguntar onde ele está, deixar criança soltar objetos no chão, aprendendo a causa e efeito, bolhas de sabão.

- Oferecer jogos de encaixe simples.

- Oferecer jogos de quebra-cabeças simples.

- Caixa surpresa.

- Noções de permanência, localização espacial.

- Incentivar a brincadeira de fazer de conta.

- Jogos sociais com seus pares.

*Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento Social:*

- Promover vínculos afetivos.

- Desenvolver o autoconhecimento e autoimagem.

- Ampliar a capacidade de socialização.

- Incentivar a autonomia e intencionalidade.

- Anunciar hora de mamar, cantar, falar, conversar, informar situações do cotidiano, brincar de fazer caretas.

- Brincar no espelho, mandar beijo, dar tchau, cantar músicas, partes do corpo.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fonte: [www.meuartigo.brasilecola.uol.com.br](http://www.meuartigo.brasilecola.uol.com.br)

### O desenvolvimento e a aprendizagem da criança de 0 a 3 anos

Estudos de diversas áreas, como psicologia e neurociências, apresentam a **primeira infância** como a etapa crucial para o desenvolvimento humano. Essa fase compreende o desenvolvimento cerebral, e, conseqüentemente, as conexões necessárias para os ganhos **motores, cognitivos e socioemocionais**. Esse período estende-se da gestação aos sexto ano de idade, sendo que no período de 0 a 1 ano o cérebro aumenta 110% e 75% da energia do bebê é voltada à formação cerebral.

Não é à toa que crianças são comparadas à esponjas de conhecimento. O aprender é o foco desses anos iniciais. E vemos, diariamente, bebês aprendendo coisas novas e superando obstáculos. Pensando em tudo isso, reunimos aqui os principais **marcos do desenvolvimento infantil de 0 a 3 anos**. Confira:

#### 0 – 1 ano

O bebê se desenvolve intensamente de 0 aos 12 meses. Ao nascer, já é capaz de reconhecer a voz das pessoas que o cerca, e já pode se recordar de sons que ouvia na vida intrauterina, como a voz materna, por exemplo. Sua visão é desenvolvida ao longo dos meses, se tornando nítida apenas por volta do oitavo mês de vida. Os movimentos, inicialmente desordenados, aos poucos se tornam mais elaborados, finos, demonstrando interesse e intenção. O desenvolvimento do tônus postural possibilita o **sustento da cabeça aos três meses**, permitindo que a criança **sente com apoio aos 6 meses, sem apoio aos 9 meses** e possa **manter-se em pé quando apoiada aos 11 meses**.

#### 1 – 2 anos

Em média, o bebê começa a **andar com 1 ano e 3 meses**, esse progresso permite que a criança consiga subir em móveis até 1 ano e 6 meses e correr e descer escadas até completar 2 anos. Também, entre esses 12 meses, normalmente ocorre o **desmame**. A criança mostra-se mais sociável e pode realizar pequenas atividades com ajuda, como se vestir, escovar os dentes, fazer um desenho. Quanto à fala, a criança entre um e dois anos está adquirindo vocabulário, e consegue arriscar alguns sons mais parecidos com palavras logo com 12 meses evoluindo, até aos **24 meses falar poucas palavras pontuais**, e formar pequenas frases.

#### 2 – 3 anos

A criança entre 2 e 3 anos mostra um melhor controle do seu corpo, o que permite o **desfralde**, que ela se **alimente sozinha** e tenha predileção pelo lado esquerdo ou direito do corpo. Nesse período, as crianças apresentam um **maior domínio e entendimento da fala**, assim, aos 3 anos, é comum que as crianças consigam cantar, contar histórias e manter pequenos diálogos. O tempo de concentração aumenta, assim as crianças conseguem aprender alguns conceitos, **imaginar histórias e brincar com amiguinhos de forma lúdica e espontânea**.

A primeira infância é a base para a vida adulta, é nessa fase que as crianças constroem e lapidam os suportes de confiança e pertencimento, vitais para os anos futuro, portanto os **laços de afeto** e carinho são tão importantes.<sup>2</sup>

### A LINGUAGEM SIMBÓLICA

Pesquisadores, educadores, psicólogos, biólogos e médicos têm se debruçado para pesquisar o desenvolvimento do ser humano, como se processa o conhecimento sob diversas teorias, grande parte das quais argumentado cientificamente, fruto de estudos, **pesquisas e teses** ao redor do mundo.

<sup>2</sup> Fonte: [www.leiturinha.com.br](http://www.leiturinha.com.br)

**CONCEITOS BÁSICOS DE OPERAÇÃO DE MICROCOMPUTADORES**

**Hardware**

Hardware refere-se a parte física do computador, isto é, são os dispositivos eletrônicos que necessitamos para usarmos o computador. Exemplos de hardware são: CPU, teclado, mouse, disco rígido, monitor, scanner, etc.

**Software**

Software, na verdade, **são os programas usados para fazer tarefas e para fazer o hardware funcionar**. As instruções de software são programadas em uma linguagem de computador, traduzidas em linguagem de máquina e executadas por computador.

O software pode ser categorizado em dois tipos:

- Software de sistema operacional
- Software de aplicativos em geral

• **Software de sistema operacional**

O software de sistema é o responsável pelo funcionamento do computador, é a plataforma de execução do usuário. Exemplos de software do sistema incluem sistemas operacionais como Windows, Linux, Unix, Solaris etc.

• **Software de aplicação**

O software de aplicação é aquele utilizado pelos usuários para execução de tarefas específicas. Exemplos de software de aplicativos incluem Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Access, etc.

Para não esquecer:

<b>HARDWARE</b>	É a parte física do computador
<b>SOFTWARE</b>	São os programas no computador (de funcionamento e tarefas)

**Periféricos**

Periféricos são os dispositivos externos para serem utilizados no computador, ou mesmo para aprimora-lo nas suas funcionalidades. Os dispositivos podem ser essenciais, como o teclado, ou aqueles que podem melhorar a experiência do usuário e até mesmo melhorar o desempenho do computador, tais como design, qualidade de som, alto falantes, etc.

Tipos:

<b>PERIFÉRICOS DE ENTRADA</b>	Utilizados para a entrada de dados;
<b>PERIFÉRICOS DE SAÍDA</b>	Utilizados para saída/visualização de dados

• **Periféricos de entrada mais comuns.**

- O teclado é o dispositivo de entrada mais popular e é um item essencial. Hoje em dia temos vários tipos de teclados ergonômicos para ajudar na digitação e evitar problemas de saúde muscular;
- Na mesma categoria temos o scanner, que digitaliza dados para uso no computador;
- O mouse também é um dispositivo importante, pois com ele podemos apontar para um item desejado, facilitando o uso do computador.

• **Periféricos de saída populares mais comuns**

- Monitores, que mostra dados e informações ao usuário;
- Impressoras, que permite a impressão de dados para material físico;
- Alto-falantes, que permitem a saída de áudio do computador;
- Fones de ouvido.

**Sistema Operacional**

O software de sistema operacional é o responsável pelo funcionamento do computador. É a plataforma de execução do usuário. Exemplos de software do sistema incluem sistemas operacionais como Windows, Linux, Unix, Solaris etc.

• **Aplicativos e Ferramentas**

São softwares utilizados pelos usuários para execução de tarefas específicas. Exemplos: Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Access, além de ferramentas construídas para fins específicos.

## CONCEITOS BÁSICOS DE OPERAÇÃO COM ARQUIVOS EM AMBIENTES WINDOWS

### Pasta

São estruturas que dividem o disco em várias partes de tamanhos variados as quais podem armazenar arquivos e outras pastas (subpastas)<sup>1</sup>.



### Arquivo

É a representação de dados/informações no computador os quais ficam dentro das pastas e possuem uma extensão que identifica o tipo de dado que ele representa.

### Extensões de arquivos

Extensão	Tipo
.jpg, .jpeg, .png, .bmp, .gif, ...	Imagem
.xls, .xlsx, .xlsm, ...	Planilha
.doc, .docx, .docm, ...	Texto formatado
.txt	Texto sem formatação
.mp3, .wma, .aac, .wav, ...	Áudio
.mp4, .avi, .rmvb, .mov, ...	Vídeo
.zip, .rar, .7z, ...	Compactadores
.ppt, .pptx, .pptm, ...	Apresentação
.exe	Executável
.msi, ...	Instalador

Existem vários tipos de arquivos como arquivos de textos, arquivos de som, imagem, planilhas, etc. Alguns arquivos são universais podendo ser aberto em qualquer sistema. Mas temos outros que dependem de um programa específico como os arquivos do Corel Draw que necessita o programa para visualizar. Nós identificamos um arquivo através de sua extensão. A extensão são aquelas letras que ficam no final do nome do arquivo.

Exemplos:

**.txt:** arquivo de texto sem formatação.

**.html:** texto da internet.

**.rtf:** arquivo do WordPad.

**.doc e .docx:** arquivo do editor de texto Word com formatação.

É possível alterar vários tipos de arquivos, como um documento do Word (.docx) para o PDF (.pdf) como para o editor de texto do LibreOffice (.odt). Mas atenção, tem algumas extensões que não são possíveis e caso você tente poderá deixar o arquivo inutilizável.

### Nomenclatura dos arquivos e pastas

Os arquivos e pastas devem ter um nome o qual é dado no momento da criação. Os nomes podem conter até 255 caracteres (letras, números, espaço em branco, símbolos), com exceção de / \ | > < \* : " que são reservados pelo sistema operacional.

### Bibliotecas

Criadas para facilitar o gerenciamento de arquivos e pastas, são um local virtual que agregam conteúdo de múltiplos locais em um só. Estão divididas inicialmente em 4 categorias:

<sup>1</sup> <https://docente.ifrn.edu.br/elieziosoaes/disciplinas/informatica/aula-05-manipulacao-de-arquivos-e-pastas>

- Documentos;
- Imagens;
- Músicas;
- Vídeos.



### Windows Explorer

O Windows Explorer é um gerenciador de informações, arquivos, pastas e programas do sistema operacional Windows da Microsoft<sup>2</sup>. Todo e qualquer arquivo que esteja gravado no seu computador e toda pasta que exista nele pode ser vista pelo Windows Explorer. Possui uma interface fácil e intuitiva.

Na versão em português ele é chamado de Gerenciador de arquivo ou Explorador de arquivos.

O seu arquivo é chamado de Explorer.exe

Normalmente você o encontra na barra de tarefas ou no botão Iniciar > Programas > Acessórios.

Na parte de cima do Windows Explorer você terá acesso a muitas funções de gerenciamento como criar pastas, excluir, renomear, excluir históricos, ter acesso ao prompt de comando entre outras funcionalidades que aparecem sempre que você selecionar algum arquivo.

A coluna do lado esquerdo te dá acesso direto para tudo que você quer encontrar no computador. As pastas mais utilizadas são as de Download, documentos e imagens.

### Operações básicas com arquivos do Windows Explorer

- **Criar pasta:** clicar no local que quer criar a pasta e clicar com o botão direito do mouse e ir em novo > criar pasta e nomear ela. Você pode criar uma pasta dentro de outra pasta para organizar melhor seus arquivos. Caso você queira salvar dentro de uma mesma pasta um arquivo com o mesmo nome, só será possível se tiver extensão diferente. Ex.: maravilha.png e maravilha.doc

Independente de uma pasta estar vazia ou não, ela permanecerá no sistema mesmo que o computador seja reiniciado

- **Copiar:** selecione o arquivo com o mouse e clique Ctrl + C e vá para a pasta que quer colar a cópia e clique Ctrl + V. Pode também clicar com o botão direito do mouse selecionar copiar e ir para o local que quer copiar e clicar novamente como o botão direito do mouse e selecionar colar.

- **Excluir:** pode selecionar o arquivo e apertar a tecla delete ou clicar no botão direito do mouse e selecionar excluir

- **Organizar:** você pode organizar do jeito que quiser como, por exemplo, ícones grandes, ícones pequenos, listas, conteúdos, lista com detalhes. Estas funções estão na barra de cima em exibir ou na mesma barra do lado direito.

- **Movimentar:** você pode movimentar arquivos e pastas clicando Ctrl + X no arquivo ou pasta e ir para onde você quer colar o arquivo e Clicar Ctrl + V ou clicar com o botão direito do mouse e selecionar recortar e ir para o local de destino e clicar novamente no botão direito do mouse e selecionar colar.

### Localizando Arquivos e Pastas

No Windows Explorer tem duas:

Tem uma barra de pesquisa acima na qual você digita o arquivo ou pasta que procura ou na mesma barra tem uma opção de Pesquisar. Clicando nesta opção terão mais opções para você refinar a sua busca.

<sup>2</sup> <https://centraldefavoritos.com.br/2019/06/05/conceitos-de-organizacao-e-de-gerenciamento-de-informacoes-arquivos-pastas-e-programas/>