

AVISO IMPORTANTE: **Este é um Material de Demonstração**

Este arquivo representa uma prévia exclusiva da apostila.

Aqui, você poderá conferir algumas páginas selecionadas para conhecer de perto a qualidade, o formato e a proposta pedagógica do nosso conteúdo. Lembramos que este não é o material completo.

POR QUE INVESTIR NA APOSTILA COMPLETA?



- × Conteúdo totalmente alinhado ao edital.
- × Teoria clara, objetiva e sempre atualizada.
- × Dicas práticas, quadros de resumo e linguagem descomplicada.
- × Exercícios comentados para fixação do aprendizado.
- × Bônus especiais que otimizam seus estudos.

Aproveite a oportunidade de intensificar sua preparação com um material completo e focado na sua aprovação:
Acesse agora: www.apostilasopcao.com.br

Disponível nas versões impressa e digital, com envio imediato!

Estudar com o material certo faz toda a diferença na sua jornada até a APROVAÇÃO.





UBERLÂNDIA – MG

**PREFEITURA DE UBERLÂNDIA
MINAS GERAIS - MG**

**Profissional de Apoio
Escolar**

EDITAL Nº 1, DE 10 DE JUNHO DE 2025

**CÓD: OP-059JH-25
7908403575817**

Língua Portuguesa

1. Fonologia: conceito; encontros vocálicos; dígrafos; ortoépia; divisão silábica; prosódia; acentuação; ortografia.....	7
2. Morfologia: estrutura e formação das palavras; classes de palavras.....	9
3. Sintaxe: termos da oração; período composto; conceito e classificação das orações.....	16
4. Concordância verbal e nominal.....	20
5. Regência verbal e nominal.....	22
6. Crase.....	23
7. Pontuação.....	24
8. Semântica: a significação das palavras no texto.....	25
9. Interpretação de texto.....	27

Raciocínio Lógico-matemático

1. Princípio da Regressão ou Reversão.....	43
2. Lógica dedutiva, argumentativa e quantitativa.....	44
3. Lógica matemática qualitativa.....	48
4. Sequências lógicas envolvendo números, letras e figuras.....	51
5. Regra de três simples e compostas.....	52
6. Razões especiais.....	54
7. Análise combinatória e probabilidade.....	55
8. Progressões aritmética e geométrica.....	61
9. Conjuntos: as relações de pertinência, inclusão e igualdade; operações entre conjuntos, união, interseção e diferença.....	65
10. Geometria plana e espacial.....	67
11. Trigonometria.....	76
12. Conjuntos numéricos.....	80
13. Equações de 1º e 2º graus.....	82
14. Inequações de 1º e 2º graus.....	85
15. Funções de 1º e 2º graus.....	86
16. Geometria analítica.....	91
17. Matrizes determinantes e sistemas lineares.....	97
18. Polinômios.....	107

Noções de Informática

1. Conhecimentos básicos de microcomputadores PC-Hardware.....	117
2. Noções de Sistemas Operacionais; MS-DOS; Noções de sistemas de Windows.....	117
3. Noções do processador de texto MS-Word para Windows.....	120
4. Noções da planilha de cálculo MS-Excel.....	129
5. Noções básicas de Banco de dados.....	135
6. Conceitos gerais de equipamentos e operacionalização.....	138
7. Conceitos básicos de Internet; Comunicação de dados.....	138

Legislação Municipal

1. Lei Orgânica do Município de Uberlândia.....	151
2. Lei Complementar Municipal nº 040, de 05 de outubro de 1992, que dispõe sobre o Estatuto dos Servidores Públicos do Município de Uberlândia	179
3. Decreto Municipal nº 20.179, de 10 de fevereiro de 2023 - Aprova o Código de Ética do servidor público e da alta administração municipal	198
4. Decreto Municipal nº 20.154, de 1º de fevereiro de 2023 - artigos 10 a 23.....	203

Conhecimentos Específicos Profissional de Apoio Escolar

1. A importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil	209
2. Diretrizes Municipais da Educação Especial de Uberlândia	210
3. Educação inclusiva	210
4. Integração escola-família-comunidade	216
5. Lei Complementar Municipal nº 040, de 5 de outubro de 1992 - Arts. 163 e 164	217
6. Lei Municipal nº 9.626, de 22 de outubro de 2007	217
7. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente.....	220
8. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 - Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência.....	259
9. Noções de primeiros socorros	277
10. O atendimento aos alunos com deficiência e transtornos globais de desenvolvimento	284
11. O papel do profissional de apoio escolar	285
12. Orientação à higiene e cuidados com a criança e o adolescente.....	286
13. Tecnologia assistiva.....	287

LÍNGUA PORTUGUESA

FONOLOGIA: CONCEITO; ENCONTROS VOCÁLICOS; DÍGRAFOS; ORTOÉPIA; DIVISÃO SILÁBICA; PROSÓDIA; ACENTUAÇÃO; ORTOGRAFIA

A Fonética é a área da linguística que estuda os sons da fala, ou seja, os fonemas e suas combinações, que constituem as palavras da língua. É fundamental para compreender a pronúncia correta das palavras e as regras de acentuação. Dentro da fonética, destacam-se temas como fonemas, encontros vocálicos e consonantais, dígrafos, sílabas e tonicidade. Dominar esses conceitos é crucial tanto para a fala quanto para a escrita, além de ser uma base importante em exames de Língua Portuguesa, como concursos públicos e vestibulares. A seguir, exploraremos cada um desses temas detalhadamente.

— Fonemas

O fonema é a menor unidade sonora da língua que, por si só, não possui significado, mas que, combinada a outros fonemas, forma palavras e diferencia o sentido entre elas. É importante distinguir fonemas de letras: enquanto as letras são a representação gráfica dos sons (grafemas), os fonemas são as unidades sonoras. Em Português, temos 26 letras no alfabeto, mas o número de fonemas é superior, em torno de 33, pois certos sons são representados por mais de uma letra ou combinação de letras.

Classificação dos Fonemas:

Os fonemas podem ser classificados em:

- **Vogais:** Sons produzidos com a passagem livre de ar pela boca. São os principais sons das palavras. Ex.: a, e, i, o, u.

- **Semivogais:** Sons que, embora sejam vocálicos, não têm a mesma intensidade das vogais. São as letras i e u quando aparecem em ditongos. Ex.: pai (o “i” é semivogal).

- **Consoantes:** Sons produzidos com algum tipo de obstrução do ar pela boca ou pelos lábios. Ex.: p, t, f, b, d, m.

Exemplo:

Na palavra casa, temos quatro letras, e quatro fonemas: /k/ /a/ /z/ /a/.

— Encontros Vocálicos

Os encontros vocálicos ocorrem quando há a junção de duas ou mais vogais ou semivogais dentro da mesma palavra. Eles são classificados em ditongo, tritongo e hiato.

— Ditongo

O ditongo ocorre quando uma vogal e uma semivogal (ou vice-versa) estão juntas na mesma sílaba. Existem dois tipos de ditongos:

- **Ditongo crescente:** Semivogal + vogal. Ex.: quadro (/ua/).

- **Ditongo decrescente:** Vogal + semivogal. Ex.: pai (/ai/).

Exemplo de ditongo crescente: série.

Exemplo de ditongo decrescente: leite.

— Tritongo

O tritongo é o encontro de uma semivogal + vogal + semivogal, todas pertencentes à mesma sílaba.

Exemplo:

Uruguai (/u/ semivogal, /a/ vogal, /i/ semivogal).

— Hiato

O hiato ocorre quando duas vogais estão juntas na palavra, mas pertencem a sílabas diferentes.

Exemplo:

Saída (sa-í-da), onde o “a” e o “i” estão em sílabas diferentes.

— Encontros Consonantais

Os encontros consonantais são combinações de duas ou mais consoantes, que podem ocorrer na mesma sílaba ou em sílabas diferentes. Eles são divididos em perfeitos e imperfeitos.

— Encontro Consonantal Perfeito

No encontro consonantal perfeito, as consoantes estão na mesma sílaba.

Exemplo:

Planta (plan-ta), onde pl está na mesma sílaba.

— Encontro Consonantal Imperfeito

No encontro consonantal imperfeito, as consoantes pertencem a sílabas diferentes.

Exemplo:

Carta (car-ta), onde r e t estão em sílabas diferentes.

— Dígrafos

O dígrafo ocorre quando duas letras representam um único som, ou seja, um único fonema. Existem dígrafos vocálicos e dígrafos consonantais.

— Dígrafos Vocálicos

Os dígrafos vocálicos ocorrem quando há uma combinação de vogal + consoante nasal (m ou n) que resulta em um único som nasalizado.

Exemplo:

Campo (o grupo am forma um dígrafo que tem som nasal /ã/).

– Dígrafos Consonantais

Os dígrafos consonantais ocorrem quando duas consoantes juntas representam um único som.

Exemplo:

Chuva (as letras ch representam o som /ʃ/, semelhante ao x em “xícara”).

Outros exemplos comuns de dígrafos consonantais são: nh (como em sonho), lh (como em filho), ss (como em massa), rr (como em carro), qu (como em quadro) e gu (como em guerra).

– Sílabas

A sílaba é a unidade fonológica composta por um ou mais fonemas pronunciados em um só impulso sonoro. A quantidade de sílabas em uma palavra define sua classificação quanto ao número de sílabas.

Classificação das Palavras por Número de Sílabas:

- **Monossílabas:** Palavra com uma sílaba. Ex.: sol, mar.
- **Dissílabas:** Palavra com duas sílabas. Ex.: casa, mesa.
- **Trissílabas:** Palavra com três sílabas. Ex.: família, pessoa.
- **Polissílabas:** Palavra com quatro ou mais sílabas. Ex.: computador, universidade.

– Separação Silábica

A separação silábica segue regras como:

- Encontros vocálicos podem ou não estar na mesma sílaba (dependendo se formam ditongo ou hiato).
- Dígrafos não se separam. Ex.: chapéu → cha-péu (não ch-a-péu).

– Tonicidade

A tonicidade refere-se à intensidade da pronúncia das sílabas de uma palavra, que pode ser tônica ou átona. A sílaba tônica é a sílaba pronunciada com maior força e intensidade. Com base na posição da sílaba tônica, as palavras são classificadas em oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.

– Oxítonas

Nas palavras oxítonas, a sílaba tônica é a última.

Exemplo:

Computador, café.

– Paroxítonas

Nas palavras paroxítonas, a sílaba tônica é a penúltima.

Exemplo:

Mesa, fácil.

– Proparoxítonas

Nas palavras proparoxítonas, a sílaba tônica é a antepenúltima.

Exemplo:

Médico, cálculo.

– Regras de Acentuação

As regras de acentuação gráfica determinam que:

- Oxítonas são acentuadas se terminam em a, e, o, em (ou plurais). Ex.: café, também.
- Paroxítonas são acentuadas se não terminam em a, e, o, em (ou plurais). Ex.: fácil, órgão.
- Proparoxítonas são todas acentuadas. Ex.: príncipe, lógico.

Resumo dos termos:

Conceito	Definição	Exemplos
Fonema	Menor unidade sonora da língua.	Na palavra casa: /k/ /a/ /z/ /a/
Vogais	Sons produzidos sem obstrução do ar.	a, e, i, o, u
Semivogais	Sons vocálicos de menor intensidade, que acompanham uma vogal.	pai (o "i" é semivogal)
Consoantes	Sons com obstrução parcial ou total do ar.	p, t, b, d, m
Encontro Vocálico	Junção de vogais ou semivogais.	Ditongo: pai Hiato: saída
Ditongo	Vogal + semivogal (ou vice-versa) na mesma sílaba.	Crescente: quadro Decrescente: leite
Tritongo	Semivogal + vogal + semivogal na mesma sílaba.	Uruguai
Hiato	Encontro de duas vogais em sílabas diferentes.	Saída
Encontro Consonantal	Junção de duas ou mais consoantes.	Perfeito: planta Imperfeito: carta
Dígrafos	Dois letras que representam um único som.	Vocálicos: campo Consonantais: chuva
Sílabas	Unidade de fonemas pronunciada em um só impulso sonoro.	Monossílabas: sol Polissílabas: universidade
Tonicidade	Intensidade da pronúncia de uma sílaba.	Oxítona: café Proparoxítona: médico
Palavras Oxítonas	Sílaba tônica é a última.	computador, café
Palavras Paroxítonas	Sílaba tônica é a penúltima.	mesa, fácil
Palavras Proparoxítonas	Sílaba tônica é a antepenúltima.	médico, cálculo

MORFOLOGIA: ESTRUTURA E FORMAÇÃO DAS PALAVRAS; CLASSES DE PALAVRAS

Para entender sobre a estrutura das funções sintáticas, é preciso conhecer as classes de palavras, também conhecidas por classes morfológicas. A gramática tradicional pressupõe 10 classes gramaticais de palavras, sendo elas: adjetivo, advérbio, artigo, conjunção, interjeição, numeral, pronome, preposição, substantivo e verbo.

Veja, a seguir, as características principais de cada uma delas.

CLASSE	CARACTERÍSTICAS	EXEMPLOS
ADJETIVO	– Expressar características, qualidades ou estado dos seres – Sofre variação em número, gênero e grau	Menina <u>inteligente</u> ... Roupa <u>azul-marinho</u> ... Brincadeira <u>de criança</u> ... Povo <u>brasileiro</u> ...
ADVÉRBIO	– Indica circunstância em que ocorre o fato verbal – Não sofre variação	A ajuda chegou <u>tarde</u> . A mulher trabalha <u>muito</u> . Ele dirigia <u>mal</u> .
ARTIGO	– Determina os substantivos (de modo definido ou indefinido) Varia em gênero e número	A galinha botou <u>um</u> ovo. <u>Uma</u> menina deixou <u>a</u> mochila no ônibus.
CONJUNÇÃO	– Liga ideias e sentenças (conhecida também como conectivos) – Não sofre variação	Não gosto de refrigerante <u>nem</u> de pizza. Eu vou para a praia <u>ou</u> para a cachoeira?
INTERJEIÇÃO	– Exprime reações emotivas e sentimentos – Não sofre variação	<u>Ah!</u> Que calor... Escapei por pouco, <u>ufa!</u>

NUMERAL	– Atribui quantidade e indica posição em alguma sequência – Varia em gênero e número	Gostei muito do <u>primeiro</u> dia de aula. <u>Três</u> é a <u>metade</u> de <u>seis</u> .
PRONOME	– Acompanha, substitui ou faz referência ao substantivo – Varia em gênero e número	Posso ajudar, <u>senhora</u> ? <u>Ela me</u> ajudou muito com o <u>meu</u> trabalho. <u>Esta</u> é a casa <u>onde</u> eu moro. <u>Que</u> dia é hoje?
PREPOSIÇÃO	– Relaciona dois termos de uma mesma oração – Não sofre variação	Espero <u>por</u> você essa noite. Lucas gosta <u>de</u> tocar violão.
SUBSTANTIVO	– Nomeia objetos, pessoas, animais, alimentos, lugares etc. – Flexionam em gênero, número e grau.	A <u>menina</u> jogou sua <u>boneca</u> no <u>rio</u> . A <u>matilha</u> tinha muita <u>coragem</u> .
VERBO	– Indica ação, estado ou fenômenos da natureza – Sofre variação de acordo com suas flexões de modo, tempo, número, pessoa e voz. – Verbos não significativos são chamados verbos de ligação	Ana se <u>exercita</u> pela manhã. Todos <u>parecem</u> meio bobos. <u>Chove</u> muito em Manaus. A cidade <u>é</u> muito bonita quando vista do alto.

Substantivo

– Tipos de substantivos

Os substantivos podem ter diferentes classificações, de acordo com os conceitos apresentados abaixo:

– **Comum:** usado para nomear seres e objetos generalizados.

Exemplo: mulher; gato; cidade...

– **Próprio:** geralmente escrito com letra maiúscula, serve para especificar e particularizar.

Exemplo: Maria; Garfield; Belo Horizonte...

– **Coletivo:** é um nome no singular que expressa ideia de plural, para designar grupos e conjuntos de seres ou objetos de uma mesma espécie.

Exemplo: matilha; enxame; cardume...

– **Concreto:** nomeia algo que existe de modo independente de outro ser (objetos, pessoas, animais, lugares etc.).

Exemplo: menina; cachorro; praça...

– **Abstrato:** depende de um ser concreto para existir, designando sentimentos, estados, qualidades, ações etc.

Exemplo: saudade; sede; imaginação...

– **Primitivo:** substantivo que dá origem a outras palavras.

Exemplo: livro; água; noite...

– **Derivado:** formado a partir de outra(s) palavra(s).

Exemplo: pedreiro; livraria; noturno...

– **Simples:** nomes formados por apenas uma palavra (um radical).

Exemplo: casa; pessoa; cheiro...

– **Composto:** nomes formados por mais de uma palavra (mais de um radical).

Exemplo: passatempo; guarda-roupa; girassol...

– Flexão de gênero

Na língua portuguesa, todo substantivo é flexionado em um dos dois gêneros possíveis: **feminino** e **masculino**.

O **substantivo biforme** é aquele que flexiona entre masculino e feminino, mudando a desinência de gênero, isto é, geralmente o final da palavra sendo **-o** ou **-a**, respectivamente (Ex: menino / menina). Há, ainda, os que se diferenciam por meio da pronúncia / acentuação (Ex: avô / avó), e aqueles em que há ausência ou presença de desinência (Ex: irmão / irmã; cantor / cantora).

O **substantivo uniforme** é aquele que possui apenas uma forma, independente do gênero, podendo ser diferenciados quanto ao gênero a partir da flexão de gênero no artigo ou adjetivo que o acompanha (Ex: a cadeira / o poste). Pode ser classificado em **epiceno** (refere-se aos animais), **sobrecômum** (refere-se a pessoas) e **comum de dois gêneros** (identificado por meio do artigo).

RACIOCÍNIO LÓGICO-MATEMÁTICO

PRINCÍPIO DA REGRESSÃO OU REVERSÃO

Esta técnica consiste em determinar um valor inicial pedido pelo problema a partir de um valor final dado. Ou seja, é um método para resolver alguns problemas do primeiro grau, ou seja, problemas que recaem em equações do primeiro grau, de "trás para frente".

ATENÇÃO:

Você precisa saber transformar algumas operações:

Soma \leftrightarrow a regressão é feita pela **subtração**.

Subtração \leftrightarrow a regressão é feita pela **soma**.

Multiplificação \leftrightarrow a regressão é feita pela **divisão**.

Divisão \leftrightarrow a regressão é feita pela **multiplificação**

Exemplos:

(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:

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

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

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

(IDECAN/AGU) Um pai deu a seu filho mais velho 1/5 das balinhas que possuía e chupou 3. Ao filho mais novo deu 1/3 das balinhas que sobraram mais 2 balinhas. Ao filho do meio, João,

deu 1/6 das balinhas que sobraram, após a distribuição ao filho mais novo. Sabe-se que o pai ainda ficou com 30 balinhas. Quantas balinhas ele possuía inicialmente?

- (A) 55
- (B) 60
- (C) 75
- (D) 80
- (E) 100

Resolução:

Basta utilizar o princípio da reversão e resolver de trás para frente. Antes, vamos montar o nosso diagrama. Digamos que o pai possuía x balinhas inicialmente.

Se o pai deu 1/5 das balinhas para o filho mais velho, então ele ficou com 4/5 das balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\dots}$$

Se ele chupou 3 balas, vamos diminuir 3 unidades do total que restou.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\dots} \xrightarrow{-3} \boxed{\dots}$$

Ao filho mais novo, deu 1/3 das balinhas. Assim, sobraram 2/3 das balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\dots} \xrightarrow{-3} \boxed{\dots} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{\dots}$$

Em seguida, ele deu mais duas balinhas para o filho mais novo. Assim, vamos subtrair duas balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\dots} \xrightarrow{-3} \boxed{\dots} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{\dots} \xrightarrow{-2} \boxed{\dots}$$

Finalmente, ele deu 1/6 do restante para o filho do meio. Assim, restaram 5/6 das balinhas, que corresponde a 30 balinhas.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{\dots} \xrightarrow{-3} \boxed{\dots} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{\dots} \xrightarrow{-2} \boxed{\dots} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Agora é só voltar realizando as operações inversas.

Se na ida nós multiplicamos por $5/6$, na volta nós devemos dividir por $5/6$, ou seja, devemos multiplicar por $6/5$.

Vamos preencher o penúltimo quadradinho com $30 * 6/5 = 36$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{} \xrightarrow{-3} \boxed{} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Se na ida nós subtraímos 2, então na volta devemos adicionar 2. Vamos preencher o quadradinho anterior com $36 + 2 = 38$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{} \xrightarrow{-3} \boxed{} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Seguindo o mesmo raciocínio, o próximo quadradinho será preenchido por $38 * 3/2 = 57$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Agora temos $57 + 3 = 60$.

$$\boxed{x} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{60} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Finalmente, temos $60 * 5/4 = 75$.

$$\boxed{75} \xrightarrow{\cdot \frac{4}{5}} \boxed{60} \xrightarrow{-3} \boxed{57} \xrightarrow{\cdot \frac{2}{3}} \boxed{38} \xrightarrow{-2} \boxed{36} \xrightarrow{\cdot \frac{5}{6}} \boxed{30}$$

Resposta: C

LÓGICA DEDUTIVA, ARGUMENTATIVA E QUANTITATIVA

LÓGICA ARGUMENTATIVA

A retórica é um conjunto de técnicas para persuadir através do discurso ou o estudo e a prática da argumentação.

O conjunto de técnicas implica em conhecimentos teóricos e práticas para atingir um objetivo.

A retórica se refere às técnicas que permitem persuadir ou convencer através do discurso, que tem como intuito, convencer unicamente através do uso da palavra.

A obra *Retórica*, de Aristóteles contém as bases do raciocínio retórico como argumentativo. De acordo com Aristóteles, a retórica parece ser capaz de descobrir os meios de persuasão relativos a cada assunto.

A retórica, defende Aristóteles, é aplicável a qualquer assunto, apesar de não ter um objeto determinado, exerce-se num âmbito muito definido, o âmbito do discurso feito em público com fins persuasivos.

Aristóteles distingue três espécies de discurso público:

I – O discurso deliberativo ou político, que decorre numa assembleia ou conselho e visa mostrar a vantagem ou desvantagem de uma ação, é exortativo;

II – O discurso judicial ou forense, que decorre perante um tribunal e visa mostrar a justiça ou injustiça do que foi feito, é de acusação ou de defesa;

III – É o discurso demonstrativo, que se destina a louvar ou a censurar uma pessoa ou coisa, mostrando a virtude ou defeito.

A Retórica é, para Aristóteles, uma arte que o orador pode aperfeiçoar. Para isso, dispõe de meios de persuasão, técnicos e determina-se a partir de três domínios distintos e constituem-se igualmente em três tipos de estratégias argumentativas.

São elas:

1 – O **ethos**: que remete para o carácter do orador;

2 – O **pathos**: que implica o estado emocional do auditório despertado pelo orador;

3 – O **logos** [argumento]: que assenta na própria argumentação.

Citamos os três tipos para satisfazer a curiosidade e trazer mais erudição ao texto, mas o que interessa para os concursos relacionados ao ensino médio, é o caso 3.

No caso 1 obtém-se a persuasão quando o próprio discurso e a notoriedade causam, nos ouvintes, a impressão de que o orador é digno de confiança. Para inspirar confiança, o orador deve mostrar inteligência e racionalidade, um carácter virtuoso, disposição e gostar do que está fazendo.

No caso 2 obtém-se a persuasão quando o próprio discurso suscita nos ouvintes sensação receptiva.

No caso 3 obtém-se a persuasão por meio de argumentos verdadeiros ou prováveis que levam os ouvintes e/ou leitores, a acreditar que a perspectiva do comunicador é correta. Uma estratégia centrada no *logos* (os argumentos e a sua apresentação) é dirigida à racionalidade do auditório.

Nesse caso a retórica é a ferramenta para o uso de argumentos lógicos no sentido de convencer pela verdade ou tautologia das premissas e conclusões em várias etapas. Se houver má intenção, pode-se usar argumentos falaciosos (explicado à frente).

— Analogias

É uma característica do gênero humano observar objetos e compará-los, é esse o modo de aprendizagem mais simples. Observa-se e se busca algo semelhante na memória, se não encontra, ocorre um novo aprendizado. A ciência evoluiu buscando modelos para representar a realidade, lembre-se de modelos atômicos. Nem sempre os modelos representam bem a realidade, no caso dos modelos atômicos, os cientistas do início do século XX diziam que um manequim de loja representava mais o ser humano do que o modelo atômico representava o átomo!

De qualquer modo, foi uma analogia, i.e., uma comparação entre objetos, casos, raciocínios, realidade e sua representação. Voltando ao caso do átomo, o primeiro modelo atômico moderno, o de Dalton, era comparado, analogamente, a bolas de bilhar.

Em termos de raciocínio, a analogia é um ponto inicial do raciocínio lógico via comparação. O que se busca é um ponto de comparação como semelhanças entre termos, objetos. No senso comum, diz-se que “nem Freud explica” como analogia a alguma coisa cuja explicação é muito difícil em termos de

comportamento. Veja que a poesia usa muito as analogias em sua construção, como no poema *Canção do exílio* de Gonçalves Dias, cuja estrutura tem como a analogia entre o seu local de prisão e a pátria que ele amava, o Brasil; se divirta lendo o poema e percebendo as analogias, que, no caso de nosso estudo devem ser lógicas!

Canção do exílio

Minha terra tem palmeiras,
Onde canta o Sabiá;
As aves, que aqui gorjeiam,
Não gorjeiam como lá.
Nosso céu tem mais estrelas,
Nossas várzeas têm mais flores,
Nossos bosques têm mais vida,
Nossa vida mais amores.
Em cismar, sozinho, à noite,
Mais prazer eu encontro lá;
Minha terra tem palmeiras,
Onde canta o Sabiá.
Minha terra tem primores,
Que tais não encontro eu cá;
Em cismar –sozinho, à noite–
Mais prazer eu encontro lá;
Minha terra tem palmeiras,
Onde canta o Sabiá.
Não permita Deus que eu morra,
Sem que eu volte para lá;
Sem que disfrute os primores
Que não encontro por cá;
Sem qu'inda aviste as palmeiras,
Onde canta o Sabiá.
(Gonçalves Dias)

— Inferências

Se uma analogia é verificada e condiz com a realidade/verdade, pelo menos em boa parte, pode-se fazer uma inferência sobre um fenômeno ou raciocínio. A inferência ou ilação é um processo lógico-racional em que se afirmam uma verdade de uma proposição após verificada sua analogia com outras proposições ou raciocínios.

É, em raciocínio lógico, a conclusão de uma tautologia (ver a frente). Enquanto a analogia é uma verificação que não permite uma conclusão, a inferência é a conclusão a partir de premissas cujo resultado é uma verdade, de tal modo que se pode usar os termos similares como implicação e consequência para se referir a uma inferência.

Boa parte dessa apostila se refere às inferências, desse modo, se atente para os conceitos básicos durante seu estudo.

— Deduções e conclusões

A dedução ou raciocínio dedutivo parte de dados gerais se referindo ao máximo de elementos de um conjunto, mas termina com uma proposição particular, uma conclusão, que se refere à uma parte do conjunto. Esse é o raciocínio típico das ciências exatas.

Se temos uma equação quadrática qualquer, do tipo $y=x^2-x-12$, para obtermos as raízes, valores em que $y=0$, deduzimos os valores pelo algoritmo de Bhaskara, i.e., concluímos com o resultado a partir da fórmula geral, $x_1=4$, $x_2=-3$.

A partir de premissas, a conclusão é a dedução das premissas, o que Aristóteles chamou de silogismo, que é derivado óbvio das premissas, não ultrapassa o limite que elas impõem, i.e., não fera algo novo fora do escopo das premissas.

Podemos entender o citado acima via estrutura de silogismo:

Todo número ímpar é derivado da fórmula $2n+1$, tal que n

$$n \in \mathbb{N};$$

O número 133 é ímpar;
Logo, $133=2x66+1$.

Veja que a dedução se limitou às premissas, mas é algo particular delas, diferente da indução ou raciocínio indutivo em que de informação particular se chega a informações gerais, tipo do raciocínio das ciências humanas e biológicas.

Por exemplo, a partir do osso de um indivíduo extinto é possível reconstruir o animal todo devido aos dados que esse osso, em particular, oferece, como espessura, comprimento.

Uma pessoa tem o comprimento do fêmur, osso da perna, igual a aproximadamente 30% do seu tamanho, logo, do fêmur encontrado em algum local, pode-se induzir o tamanho aproximado de uma pessoa, de sua espessura, pode-se induzir seu peso.

De um fato histórico, pode-se induzir vários acontecimentos associados, como a política e ideais por trás do acontecimento.

— Argumentos válidos e sofismas

As contradições se referem aos argumentos com conclusões falsas. Você observará que nas tabelas verdades se encontram tanto conclusões falsas como verdadeiras. As verdadeiras formam as tautologias e as falsas, as contradições.

Uma falsidade lógica é uma contradição e pode ser realizada com lacunas e inconsistências nas premissas que conduzem a uma falsidade.

Observe que um argumento bem elaborado pode conduzir a uma contradição pela negação de uma das premissas e numa tautologia, pela alteração adequada dos conectivos.

As condições da não contradição e do terceiro excluído, quando não respeitadas, geram, as incoerências, por inconsistência das premissas, como se verá nos exemplos de argumento falaciosos, pois argumentos requerem premissas logicamente consistentes com a verdade e, se as premissas não forem completas, deixarão de permitir uma conclusão exata.

Os exemplos e comentários sobre as incoerências são nas premissas são mostradas no estudo a frente dos argumentos falaciosos.

Uma falácia é uma mentira, em termos de lógica, é um defeito de raciocínio e se refere a uma estrutura lógica que falha em termos de validade, i.e., um argumento é **inválido** – também denominado **ilegítimo, mal construído, falacioso ou sofisma** – quando as premissas não são suficientes para garantir uma conclusão verdadeira.

Os raciocínios falaciosos são inválidos, mas parecem válidos se não analisados corretamente, nesse sentido, as premissas podem ser falhas ou falsas, podem se passar por verdadeiras, mas são pouco plausíveis.



Vejamos alguns exemplos de raciocínios falaciosos e depois veremos os tipos gerais de falácias.

Exemplo 1:

A lógica requer declarações decisivas para funcionar. Portanto, este silogismo é falso:

$p1$: Alguns quadriláteros são quadrados.

$p2$: A Figura 1 é um quadrilátero.

c : A Figura 1 é um quadrado.

Este silogismo é falso porque não são fornecidas informações *suficientes* para permitir uma conclusão verificável. A Figura 1 poderia ser um retângulo, que também é um quadrilátero.

Exemplo 2:

A lógica também pode enganar quando se baseia em premissas que as pessoas não aceitam, por exemplo:

$p1$: Pessoas com cabelos ruivos não são boas em xadrez.

$p2$: Cassandra tem cabelo ruivo.

c : Cassandra não é boa em damas.

Dentro do silogismo, a conclusão é logicamente válida. No entanto, o próprio silogismo só é verdadeiro se as pessoas aceitarem a premissa 1 ($p1$), o que é muito improvável. Este é um exemplo de como as declarações lógicas podem parecer precisas enquanto são completamente falsas.

Exemplo 3:

As conclusões lógicas também dependem de quais fatores são reconhecidos e ignorados pelas premissas. Portanto, premissas corretas, mas que ignoram outras informações pertinentes, podem levar a conclusões incorretas.

$p1$: Todas as aves põem ovos.

$p2$: Os ornitorrincos põem ovos.

c : Os ornitorrincos são pássaros.

É verdade que todas as aves põem ovos. No entanto, também é verdade que alguns animais que não são pássaros põem ovos. Estes incluem peixes, anfíbios, répteis e um pequeno número de mamíferos (como o ornitorrinco e a equidna), i.e., botar ovos não é uma característica definidora das aves. Assim, o silogismo, que pressupõe que todas as aves põem ovos, apenas as aves põem ovos, produz uma conclusão incorreta.

Vamos melhorar isso por um silogismo melhor:

$p1$: Todos os mamíferos têm pelos.

$p2$: Os ornitorrincos têm pelos.

c : Os ornitorrincos são mamíferos.

O pelo é de fato uma das características definidoras dos mamíferos, i.e., não existem animais não mamíferos que também tenham pelo.

Em suma, embora a lógica seja uma ferramenta argumentativa muito poderosa e seja preferível a um argumento desorganizado, ela tem limitações.

Os tipos de argumentos falaciosos, têm, pelo menos, duas causas, uma derivada do erro de raciocínio lógico, de inferência, chamada de **falácia formal**. As **falácias formais**, consistem em inferências inválidas que são cometidas sobre regras da lógica de argumentos válidos; é devido a esta semelhança que estas

falácias são susceptíveis de induzir uma ilusão de validade. Esse tipo de falácia falha na organização da lógica proposicional ou na teoria do silogismo.

O outro caso pode estar associado ao erro de raciocínio em relação à realidade das premissas, chamada de **falácia informal**.

As **falácias informais** podem ser detectadas por meio de uma análise do conteúdo do raciocínio, e são classificadas como:

1. Falácias de relevância: quando as razões aduzidas são logicamente irrelevantes para o que se pretende justificar, embora possam ser psicologicamente relevantes. Os subtipos foram citados abaixo por servirem de base para o entendimento desse tipo de falácia que são muito usados por falastrões e pessoas mal-intencionadas, preguiçosas, por exemplo.

Esse exemplo pode te dar uma ideia da importância de se entender argumentos falaciosos que podem representar um processo psicológico de várias horas na tentativa de convencer uma plateia. Um aluno pagou por um curso de Álgebra Linear que ocorreu num sábado das 8:30 às 13:00h. O professor, muito comunicativo e simpático começou a falar sobre o ensino de matemática e como ele dava suas aulas e como via o ensino, disse, em certo momento que o mais importante era saber dar aulas do que necessariamente saber o conteúdo. Veja o primeiro argumento falacioso, como se pode ensinar bem um conteúdo que não se sabe bem por que o professor não deu a aula a respeito, exigindo do aluno uma busca autodidata? O professor passou vídeos de conceitos matemáticos com insinuações mais místicas do que científicas, falou sobre história dos números e de fatos científicos com vários erros e sempre procurava introduzir ideias como do aumento do salário dos professores e outros. Um aluno perguntou se o curso de Álgebra Linear seria somente aquela, e o professor respondeu que sim e que o conteúdo completo estava em dois materiais extras. Outra falácia, primeiro que conteúdo completo é praticamente impossível, segundo que os conteúdos eram sobre divisibilidade de números, em nenhum dos casos sobre Álgebra Linear. Resumindo, foram várias horas em que uma pessoa se empenhou em não ensinar um conteúdo, mas com uma vontade de ser respeitado por suas opiniões.

O argumento usado de que os professores deveriam ganhar mais devido à importância da sua profissão, uma premissa até certo ponto, válida, gerou um argumento falacioso pelo conjunto da obra em que o assunto prometido não foi contemplado!

Você verá alguns tipos de falácias informais, e, muito provavelmente, deverão se lembrar de situações que já perceberam com pessoas usando argumentos falaciosos.

1.1. *Argumentum ad baculum* (apelo à força): quando se ameaça o ouvinte, por exemplo, quando um professor diz que as perguntas dos alunos não são inteligentes.

1.2. *Argumentum ad misericordiam* (apelo à misericórdia): quando se procura comover o ouvinte causando piedade ou simpatia pelo apresentados do argumento ou pela causa defendida, como por exemplo, gerando autopiedade da plateia.

1.3. *Argumentum ad populum* (apelo ao povo): quando se procura persuadir despertando o “espírito das massas” como por exemplo dizer para professores que eles precisam ter melhores salários e não dar o conteúdo, citado no exemplo acima; ou dizer que a pobreza precisa acabar e ser corrupto!

1.4. *Argumentum ad hominem* (argumento contra a pessoa): quando se pretende argumentar contra um argumento promovido por uma pessoa e se ataca sua honra, profissão, família.

NOÇÕES DE INFORMÁTICA

CONHECIMENTOS BÁSICOS DE MICROCOMPUTADORES PC-HARDWARE

Informática é a ciência que estuda o processamento, o armazenamento e a transmissão de informações por meio de dispositivos eletrônicos, como computadores, celulares e redes.

– **Hardware:** é a parte física do computador, ou seja, os componentes que podem ser tocados com as mãos, como o gabinete, o teclado, o mouse, a impressora, o disco rígido, a memória, entre outros.

– **Memórias:** são dispositivos que armazenam dados e instruções para serem usados pelo processador. Existem diferentes tipos de memórias, como:

– **Memória RAM:** (Random Access Memory ou Memória de Acesso Randômico): é uma memória volátil e rápida que armazena temporariamente os dados dos programas que estão em execução no computador. Ela perde o conteúdo quando o computador é desligado.

– **Memória ROM:** (Read Only Memory ou Memória Somente de Leitura): é uma memória não volátil que armazena permanentemente as instruções básicas para o funcionamento do computador, como o BIOS (Basic Input/Output System ou Sistema Básico de Entrada/Saída). Ela não perde o conteúdo quando o computador é desligado.

– **Memória CACHE:** é uma memória muito rápida e pequena que armazena temporariamente os dados mais usados pelo processador, para acelerar o seu desempenho. Ela pode ser interna (dentro do processador) ou externa (entre o processador e a memória RAM).

– **Memórias EXTERNAS:** são dispositivos removíveis que armazenam dados fora do computador, como pen drives, cartões de memória, CDs e DVDs.

– **Processadores (CPU):** são os chips responsáveis pelo controle e execução das operações do computador. Eles são compostos por duas unidades principais: a Unidade de Controle (UC), que busca e interpreta as instruções; e a Unidade Lógica e Aritmética (ULA), que realiza as operações matemáticas e lógicas. Os processadores podem ter mais de um núcleo (core), que permite realizar mais tarefas simultaneamente. Os principais fabricantes de processadores são Intel e AMD.

– **Disco de armazenamento:** é um dispositivo que armazena grandes quantidades de dados de forma permanente ou semi-permanente. Existem diferentes tipos de discos de armazenamento, tais como os HDs, CDs e DVDs.

– **HD:** (Hard Disk ou Disco Rígido): é um disco magnético que fica dentro do gabinete do computador e armazena os programas, o sistema operacional e os arquivos do usuário.

– **CD:** (Compact Disc ou Disco Compacto): é um disco óptico que pode ser gravado uma vez (CD-R) ou várias vezes (CD-RW) e pode armazenar até 700 MB de dados.

– **DVD:** (Digital Versatile Disc ou Disco Digital Versátil): é um disco óptico que pode ser gravado uma vez (DVD-R) ou várias vezes (DVD-RW) e pode armazenar até 4,7 GB de dados em uma camada ou até 8,5 GB em duas camadas.

NOÇÕES DE SISTEMAS OPERACIONAIS; MS-DOS; NOÇÕES DE SISTEMAS DE WINDOWS

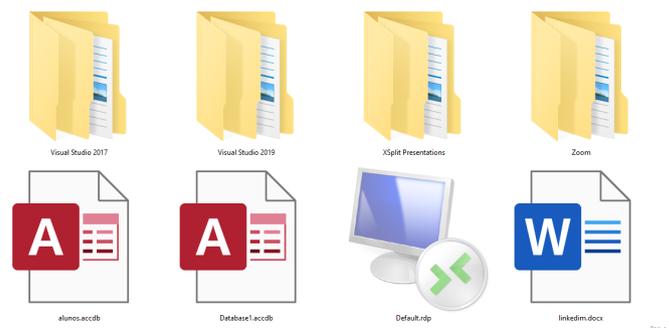
WINDOWS 10

Conceito de pastas e diretórios

Pasta algumas vezes é chamada de diretório, mas o nome “pasta” ilustra melhor o conceito. Pastas servem para organizar, armazenar e organizar os arquivos. Estes arquivos podem ser documentos de forma geral (textos, fotos, vídeos, aplicativos diversos).

Lembrando sempre que o Windows possui uma pasta com o nome do usuário onde são armazenados dados pessoais.

Dentro deste contexto temos uma hierarquia de pastas.



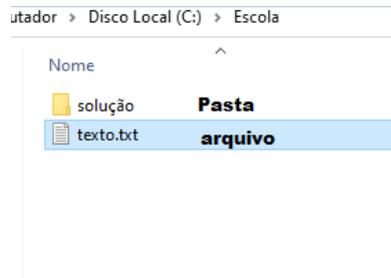
No caso da figura acima temos quatro pastas e quatro arquivos.

Arquivos e atalhos

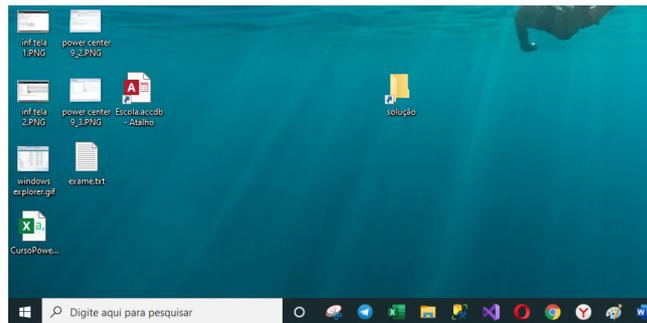
Como vimos anteriormente: pastas servem para organização, vimos que uma pasta pode conter outras pastas, arquivos e atalhos.

• **Arquivo** é um item único que contém um determinado dado. Estes arquivos podem ser documentos de forma geral (textos, fotos, vídeos e etc..), aplicativos diversos, etc.

• **Atalho** é um item que permite fácil acesso a uma determinada pasta ou arquivo propriamente dito.



Área de trabalho



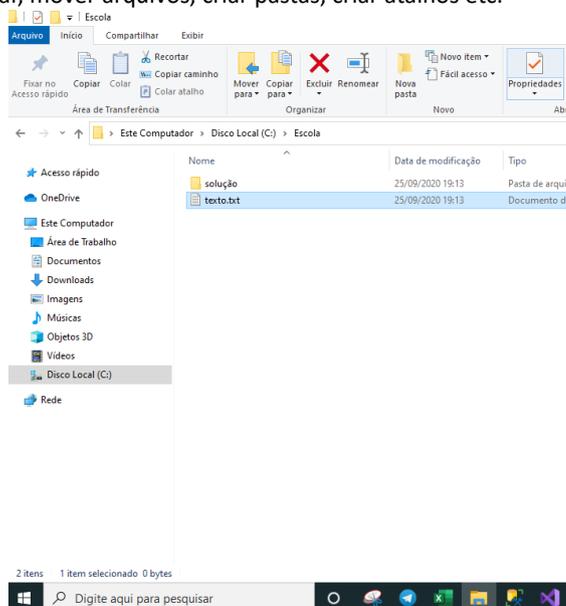
Área de transferência

A área de transferência é muito importante e funciona em segundo plano. Ela funciona de forma temporária guardando vários tipos de itens, tais como arquivos, informações etc.

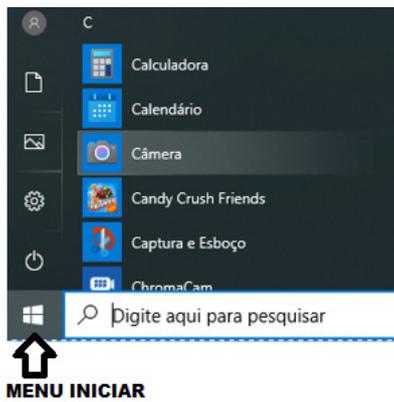
- Quando executamos comandos como “Copiar” ou “Ctrl + C”, estamos copiando dados para esta área intermediária.
- Quando executamos comandos como “Colar” ou “Ctrl + V”, estamos colando, isto é, estamos pegando o que está gravado na área de transferência.

Manipulação de arquivos e pastas

A maneira mais rápida para acessar e manipular arquivos e pastas e outros objetos é através do “Meu Computador”. Podemos executar tarefas tais como: copiar, colar, mover arquivos, criar pastas, criar atalhos etc.



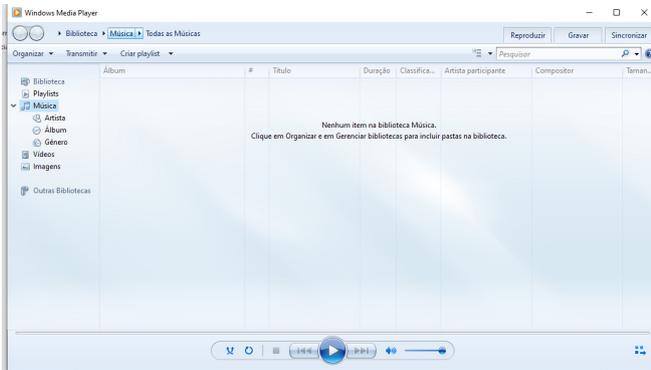
Uso dos menus



Programas e aplicativos e interação com o usuário

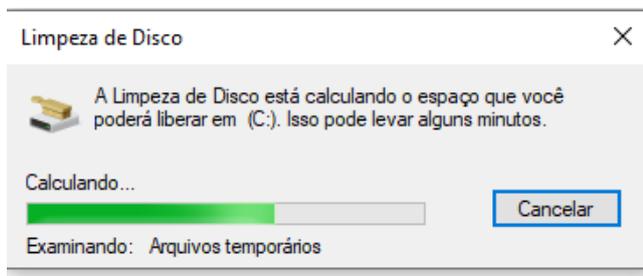
Vamos separar esta interação do usuário por categoria para entendermos melhor as funções categorizadas.

– **Música e Vídeo:** Temos o Media Player como player nativo para ouvir músicas e assistir vídeos. O Windows Media Player é uma excelente experiência de entretenimento, nele pode-se administrar bibliotecas de música, fotografia, vídeos no seu computador, copiar CDs, criar playlists e etc., isso também é válido para o media center.



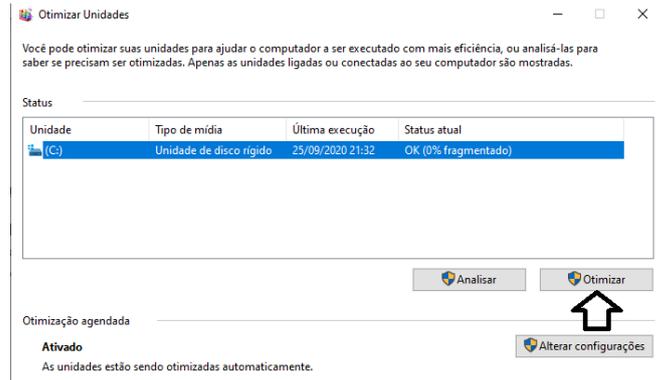
– Ferramentas do sistema

• A limpeza de disco é uma ferramenta importante, pois o próprio Windows sugere arquivos inúteis e podemos simplesmente confirmar sua exclusão.

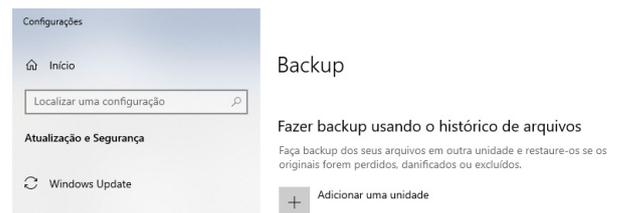


• O desfragmentador de disco é uma ferramenta muito importante, pois conforme vamos utilizando o computador os arquivos ficam internamente desorganizados, isto faz que o computador fique lento. Utilizando o desfragmentador o Windows

se reorganiza internamente tornando o computador mais rápido e fazendo com que o Windows acesse os arquivos com maior rapidez.

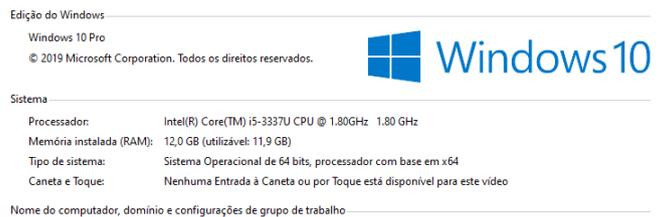


• O recurso de backup e restauração do Windows é muito importante pois pode ajudar na recuperação do sistema, ou até mesmo escolher seus arquivos para serem salvos, tendo assim uma cópia de segurança.

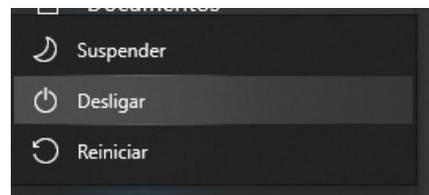


Inicialização e finalização

Exibir informações básicas sobre o computador



Quando fizermos login no sistema, entraremos direto no Windows, porém para desligá-lo devemos recorrer ao ícone de:



WINDOWS 11

O Windows 11 foi desenvolvido pela Microsoft e anunciado em 24 de junho de 2021, tendo sido lançado em 5 de outubro de 2021.

Nele temos novos recursos e novas tecnologias e uma atualização gratuita para usuários que já possuem o Windows 10 devidamente registrado.

Mudanças Visuais

- Nova barra de tarefas centralizada, é possível descentralizar esta barra se desejado;
- As janelas são arredondadas;
- Reestruturação do menu iniciar;
- O Windows 11 possui vários Widgets (tipo de atalho para um determinado aplicativo que oferece valor ao usuário: informações sobre a temperatura, mapas, etc.)
- Introdução da tecnologia DirectStorage: Esta tecnologia promete o carregamento mais rápido, aproveitando a tecnologia SSD;
- Possibilidade da Instalação de aplicativos de celulares;
- O sistema permite a criação de várias áreas de trabalho.

Requerimentos para o Windows 11

Veremos aqui os requisitos mínimos do sistema para instalar o Windows 11 em um Computador. Se você não tiver certeza se o computador atende a esses requisitos, pode verificar com o OEM (fabricante original do equipamento) do computador.

Use um aplicativo para verificação de Integridade do PC para avaliar a compatibilidade. Observe que esse aplicativo não verifica a placa gráfica ou tela, visto que a maioria atende aos requisitos indicados abaixo.

O computador deve ter o Windows 10, versão 2004 ou posterior, para fazer upgrade. As atualizações gratuitas estão disponíveis por meio do Windows Update em Configuração e atualização e segurança.

Dentro deste contexto temos os seguintes requisitos mínimos:

- **Processador:** 1 GHz (gigahertz) ou mais rápido com 2 ou mais núcleos em um Processador de 64 bits compatível ou SoC (System on a Chip).
- **RAM:** 4 GB (gigabytes).
- **Armazenamento:** Dispositivo com armazenamento de 64 GB ou mais.
- **Firmware do sistema:** UEFI, compatível com Inicialização Segura.
- **TPM:** TPM (Trusted Platform Module) versão 2.0.
- **Placa gráfica:** Compatível com DirectX 12 ou posterior com driver WDDM 2.0.
- **Tela:** Tela de alta definição (720p) com mais de 9 polegadas na diagonal, 8 bits por canal de cor.
- **Conexão com a Internet e conta Microsoft:** O Windows 11 Home Edition requer conectividade com a Internet.

Tirar um dispositivo do Windows 11 Home no modo S (simplificado) também requer conectividade com a Internet.

Em todas as edições do Windows 11, o acesso à internet é necessário para realizar atualizações e para baixar e aproveitar alguns recursos. Uma conta Microsoft também é necessária.

Por fim, concluímos que o Windows 11 melhorou a experiência de usuário e o desempenho através da introdução de nova tecnologias e implementações funcionais no sistema.

NOÇÕES DO PROCESSADOR DE TEXTO MS-WORD PARA WINDOWS

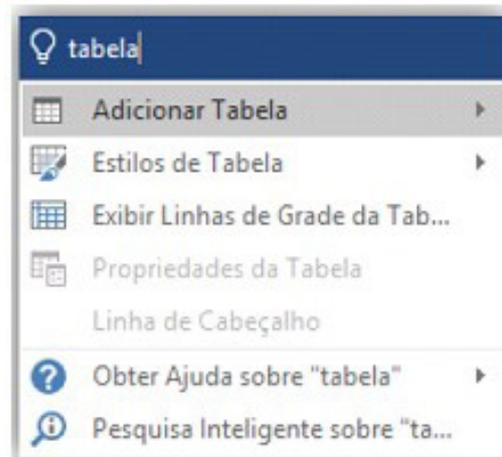
WORD 2016

Essa versão de edição de textos vem com novas ferramentas e novos recursos para que o usuário crie, edite e compartilhe documentos de maneira fácil e prática¹.

O Word 2016 está com um visual moderno, mas ao mesmo tempo simples e prático, possui muitas melhorias, modelos de documentos e estilos de formatações predefinidos para agilizar e dar um toque de requinte aos trabalhos desenvolvidos. Trouxe pouquíssimas novidades, seguiu as tendências atuais da computação, permitindo o compartilhamento de documentos e possuindo integração direta com vários outros serviços da web, como Facebook, Flickr, Youtube, Onedrive, Twitter, entre outros.

Novidades no Word 2016

– **Diga-me o que você deseja fazer:** facilita a localização e a realização das tarefas de forma intuitiva, essa nova versão possui a caixa Diga-me o que deseja fazer, onde é possível digitar um termo ou palavra correspondente a ferramenta ou configurações que procurar.



– **Trabalhando em grupo, em tempo real:** permite que vários usuários trabalhem no mesmo documento de forma simultânea.



¹ <http://www.popescolas.com.br/eb/info/word.pdf>

LEGISLAÇÃO MUNICIPAL

LEI ORGÂNICA DO MUNICÍPIO DE UBERLÂNDIA

LEI ORGÂNICA DO MUNICÍPIO DE UBERLÂNDIA/MG.

O Povo do Município de Uberlândia, consciente de que cumpre a todos contribuir para a formação de uma sociedade com base na justiça e na solidariedade como valores indispensáveis à convivência humana, sob a proteção de Deus e por seus representantes eleitos, promulga a seguinte Lei Orgânica do Município:

TÍTULO I DO MUNICÍPIO

CAPÍTULO I DOS PRINCÍPIOS GERAIS

Art. 1º O Município de Uberlândia, Estado de Minas Gerais, integra, com autonomia político-administrativa, a República Federativa do Brasil, como participante do Estado Democrático de Direito, comprometendo-se a respeitar, valorizar e promover seus fundamentos básicos:

- I - a soberania;
- II - a cidadania;
- III - a dignidade da pessoa humana;
- IV - os valores sociais do trabalho e da livre iniciativa;
- V - o pluralismo político.

Parágrafo Único - Todo o poder emana do povo, que o exerce por meio de representantes eleitos, ou diretamente, nos termos da Constituição Federal e desta Lei Orgânica.

Art. 2º São poderes do Município, independentes e harmônicos entre si, o Legislativo e o Executivo.

Parágrafo Único - O Prefeito, o Vice-Prefeito e os Vereadores são eleitos para o mandato de quatro anos, na forma estabelecida pela Constituição Federal. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 24/2005)

CAPÍTULO II DOS PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS

Art. 3º O Município de Uberlândia tem fundamento em sua autonomia e os seguintes objetivos prioritários:

- I - construir uma sociedade livre, justa e solidária;
- II - promover o bem-estar de todos, sem preconceito de origem, raça, sexo, idade e quaisquer outras formas de discriminação;
- III - combater a pobreza e a marginalização e reduzir as desigualdades sociais;
- IV - garantir, no âmbito de sua competência a efetividade dos direitos e garantias fundamentais da pessoa humana;

V - promover adequado ordenamento territorial, de modo a assegurar a qualidade de vida de sua população e a integração urbano-rural;

VI - promover planos, programas e projetos de interesse dos segmentos mais carentes da sociedade;

VII - promover o desenvolvimento econômico com justa distribuição de renda entre todos os segmentos da população;

VIII - garantir a participação popular nas ações de governo.

Art. 4º O Município assegura, no seu território e nos limites de sua competência, os direitos e garantias fundamentais que a Constituição Federal confere aos brasileiros e estrangeiros residentes no País.

§ 1º Nenhuma pessoa será discriminada ou de qualquer forma prejudicada pelo fato de litigar com órgão municipal, no âmbito administrativo ou judicial.

§ 2º Incide na penalidade de destituição de mandato administrativo ou de cargo ou função de direção, em órgão ou entidade da administração pública, o agente público que deixar, injustificadamente, de sanar, dentro de trinta dias da data do requerimento do interessado, omissão que inviabilize o exercício de direito constitucional.

§ 3º Nos processos administrativos, qualquer que seja o objeto e o procedimento, observar-se-ão, entre outros requisitos de validade, a publicidade, o contraditório, a defesa ampla e o despacho ou decisão motivados.

§ 4º Todos têm direito de requerer e obter informação sobre projeto do Poder Público, ressalvado aquele cujo sigilo seja, temporariamente, imprescindível à segurança da sociedade e do Município, nos termos da lei, que fixará, também, o prazo em que deva ser prestada a informação.

§ 5º Será punido administrativamente, nos termos da lei, o agente público que, no exercício de suas atribuições e independentemente da função que exerça, violar direito constitucional do cidadão.

§ 6º O Poder Público coibirá todo e qualquer ato discriminatório em seus órgãos e entidades e estabelecerá formas de punição.

CAPÍTULO III DOS DISTRITOS

Art. 5º A criação, organização e supressão de distritos obedecerão aos critérios estabelecidos em legislação estadual.

Art. 6º A lei estruturará os distritos, definindo-lhes atribuições, descentralizando neles as atividades do Governo Municipal.

Parágrafo Único - Cada distrito terá um Conselho Comunitário, cuja composição e competência serão definidas em lei.

**CAPÍTULO IV
DA COMPETÊNCIA DO MUNICÍPIO**

Art. 7º Compete ao Município:

- I - legislar sobre assuntos de interesse local;
- II - suplementar a legislação federal e estadual no que couber;
- III - instituir e arrecadar os tributos de sua competência, bem como aplicar suas rendas, sem prejuízo da obrigatoriedade de prestar contas e publicar balancetes nos prazos previstos em lei.
- IV - criar, organizar e suprimir distritos, observada a legislação estadual;
- V - organizar e prestar, diretamente ou sob regime de concessão ou permissão os serviços públicos de interesse local, incluindo o transporte coletivo, que tem caráter essencial;
- VI - prestar, com a cooperação técnica e financeira da União e do Estado, serviços de atendimento à saúde da população;
- VII - promover, no que couber, o adequado ordenamento territorial, mediante planejamento e controle do uso, do parcelamento e da ocupação do solo urbano;
- VIII - manter, com a cooperação técnica e financeira da União e do Estado, programas de educação pré-escolar e de ensino fundamental;
- IX - ordenar as atividades urbanas, fixando condições e horários para funcionamento de estabelecimentos industriais, comerciais, prestadores de serviços e similares;
- X - promover a proteção do patrimônio histórico-cultural local, observadas a legislação e a ação fiscalizadora Federal e Estadual;
- XI - legislar sobre os seguintes assuntos, observadas as normas gerais da União e as suplementares do Estado:
 - a) plano plurianual, diretrizes orçamentárias e orçamentos anuais;
 - b) caça, pesca, conservação da natureza e defesa do solo e dos recursos naturais;
 - c) educação, cultura, ensino e desporto;
 - d) proteção à infância, à juventude, à gestante e ao idoso.
- XII - promover, em comum com os demais membros da federação:
 - a) programas de construção de moradias e a melhoria das condições habitacionais e de saneamento básico;
 - b) combate às causas da pobreza e aos fatores de marginalização, fomentando a integração social dos setores desfavorecidos;
 - c) implantação de política de educação para segurança do trânsito.
- XIII - organizar a estrutura administrativa do Município;
- XIV - elaborar o plano diretor de desenvolvimento integrado.
- XV - Criar mecanismos que combatam a discriminação à mulher, à criança e adolescente, às pessoas portadoras de deficiência e de doenças contagiosas, ao homossexual, ao idoso, ao índio, ao negro, ao ex-detento e promovam a igualdade entre os cidadãos. (Inciso acrescido pela Emenda nº 2/1999, renumerado para Emenda à Lei Orgânica nº 14/1999, por força do disposto no art. 226a, acrescido à Lei Orgânica pelo art. 4º, da Emenda à Lei Orgânica nº 22/2004)

**TÍTULO II
DA ORGANIZAÇÃO DOS PODERES MUNICIPAIS**

**CAPÍTULO I
DO PODER LEGISLATIVO**

**SEÇÃO I
DA CÂMARA MUNICIPAL**

Art. 8º O Poder Legislativo é exercido pela Câmara Municipal, nos termos da Constituição Federal. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 1/2004, renumerada pela Emenda à Lei Orgânica nº 21/2004)

Parágrafo Único - O número de Vereadores será fixado em cada legislatura para a subsequente, por lei complementar aprovada por dois terços dos membros da Câmara, observados os limites da Constituição Federal, até 60 dias antes da data em que será realizada a eleição municipal.

Art. 9º As deliberações da Câmara, salvo disposição em contrário nesta Lei Orgânica, serão tomadas por maioria de votos, presente a maioria absoluta de seus membros.

Parágrafo Único - O Vereador que tiver interesse pessoal na deliberação não poderá votar.

Art. 10 A Câmara Municipal de Uberlândia reunir-se-á em sessões legislativas ordinárias, em sede própria, independente de convocação, de 1º de fevereiro a 15 de junho, e de 1º de agosto a 15 de dezembro de cada ano.

Art. 10 A Câmara Municipal de Uberlândia reunir-se-á em sessões legislativas ordinárias, em sede própria, independente de convocação, de dois de fevereiro a dezessete de julho e de primeiro de agosto a vinte e dois de dezembro de cada ano. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 28/2006)

§ 1º As sessões marcadas para estas datas serão transferidas para o primeiro dia útil subsequente, quando recaírem em sábados, domingos ou feriados.

§ 2º A sessão legislativa não será interrompida sem a aprovação do projeto de lei de diretrizes orçamentárias.

§ 3º No início de cada legislatura haverá uma reunião preparatória no dia 1º de janeiro, com a finalidade de:

I - dar posse aos Vereadores diplomados e declaração de suplentes;

II - eleger a Mesa Diretora para o mandato de 02 (dois) anos, vedada a recondução para o mesmo cargo na eleição imediatamente subsequente, na mesma Legislatura, quando deverá haver renovação de ao menos 50% (cinquenta por cento) dos membros da Mesa. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 27/2006)

III - dar posse ao Prefeito e ao Vice-Prefeito;

§ 4º A Câmara Municipal, por deliberação da maioria absoluta de seus membros, e por motivo de conveniência pública, poderá reunir-se temporária e provisoriamente fora de sua sede.

§ 5º A convocação de sessões extraordinárias, havendo motivo urgente e relevante, será feita sempre por escrito e com pauta fixa para deliberação:

I - pelo Prefeito Municipal;

II - pelo Presidente da Câmara;

III - pela maioria absoluta dos membros da Câmara;

§ 6º Durante o recesso haverá uma Comissão Representativa da Câmara Municipal atendida em sua composição, tanto quanto possível, a proporcionalidade das representações partidárias existentes na Câmara, observando o seguinte:

I - seus membros serão eleitos na última sessão da reunião ordinária que antecede o recesso, ficando inelegíveis para o subsequente;

II - suas atribuições serão definidas no Regimento Interno.

§ 7º Nas reuniões havidas durante o período de recesso parlamentar, a Câmara Municipal somente deliberará sobre a matéria para a qual foi convocada, vedado o pagamento de parcela indenizatória, em razão da convocação. (Redação acrescida pela Emenda à Lei Orgânica nº 28/2006)

SEÇÃO II DAS ATRIBUIÇÕES DA CÂMARA MUNICIPAL

Art. 11 Cabe à Câmara Municipal, com a sanção do Prefeito, dispor sobre todas as matérias de competência do Município, especialmente;

I - plano plurianual e orçamentos anuais;

II - diretrizes orçamentárias;

III - sistema tributário municipal, arrecadação e distribuição de rendas;

IV - dívida pública, abertura e operações de crédito;

V - planos de desenvolvimento;

VI - normas gerais relativas ao planejamento e execução de funções de interesse comum, a cargo das associações urbanas ou distritos;

VII - criação, transformação e extinção de cargos, empregos e funções públicas da Administração Direta, autárquica e fundacional e fixação de remuneração, observados os parâmetros estabelecidos na lei de diretrizes orçamentárias;

VIII - servidores públicos municipais da Administração Direta, autárquica e fundacional, seu regime único, provimento de cargos, estabilidade e aposentadoria;

IX - criação, estruturação de Secretarias Municipais, empresas públicas, sociedades de economia mista e demais entidades sob o controle direto ou indireto do Município.

X - bens do domínio público;

XI - aquisição onerosa ou alienação de bens imóveis do Município;

XII - matéria decorrente da competência comum prevista no art. 23 da Constituição Federal.

XIII - fixação do subsídio do Prefeito, do Vice-Prefeito e dos Secretários Municipais". (Redação acrescida pela Emenda à Lei Orgânica Nº 22/2004)

XIV - estabelecer normas urbanísticas, particularmente as relativas a zoneamento e loteamento. (Redação acrescida pela Emenda à Lei Orgânica nº 37/2019)

Art. 12 Compete privativamente à Câmara Municipal:

I - eleger e destituir a Mesa Diretora;

II - elaborar e aprovar o Regimento Interno;

III - dispor sobre a sua organização, funcionamento e polícia;

IV - dispor sobre a criação, transformação ou extinção de cargos, de empregos ou funções de seus serviços administrativos e fixação da respectiva remuneração, observados os parâmetros estabelecidos na lei de diretrizes orçamentárias;

V - aprovar créditos especiais e suplementares para a Câmara Municipal;

VI - fixar, para vigor na legislatura subsequente, o subsídio dos Vereadores, até o término do primeiro semestre da última sessão legislativa, considerando-se mantidos os mesmos crité-

rios, na hipótese de não se proceder à fixação na época própria, admitida apenas a atualização de valores. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 31/2011)

VII - dar posse ao Prefeito e ao Vice-Prefeito;

VIII - conhecer da renúncia do Prefeito e Vice-Prefeito;

IX - conceder licença ao Prefeito para interromper o exercício de suas funções;

X - autorizar o Prefeito a ausentar-se do Município ou País, quando a ausência for superior a quinze dias;

XI - instaurar Comissão Parlamentar de Inquérito para apurar infrações político-administrativas do Prefeito, Vice-Prefeito e Vereadores;

XII - proceder à tomada de contas do Prefeito quando não apresentadas dentro do prazo de sessenta dias após a abertura da sessão legislativa;

XIII - julgar, mediante parecer prévio do Tribunal de Contas do Estado, as contas do Prefeito e da Presidência da Câmara Municipal;

XIV - solicitar intervenção estadual no Município;

XV - sustar os atos normativos do Poder Executivo que exorbitem ao poder regulamentar;

XVI - fiscalizar e controlar os atos do Poder Executivo, incluídos os da Administração Indireta;

XVII - dispor sobre os limites e condições para concessão de garantia do Município em operação de crédito;

XVIII - zelar pela preservação de sua competência legislativa em face da atribuição normativa dos outros poderes;

XIX - aprovar, previamente, alienação ou concessão de terras públicas;

XX - mudar temporariamente sua sede.

§ 1º O subsídio dos Vereadores será revisado anualmente, observando-se a mesma data e índice do subsídio dos Deputados Estaduais. (Redação acrescida pela Emenda à Lei Orgânica nº 22/2004)

§ 2º Em qualquer hipótese, o subsídio dos Vereadores corresponderá a setenta e cinco por cento daquele estabelecido em espécie para os Deputados Estaduais. (Redação acrescida pela Emenda à Lei Orgânica nº 22/2004)

Art. 13 A Câmara Municipal, bem como qualquer de suas Comissões, poderá convocar Secretário Municipal e Diretor de Autarquias e Fundações para prestar, pessoalmente, informações sobre o assunto previamente determinado, importando em infração político-administrativa a ausência sem justificação adequada.

§ 1º Os Secretários Municipais poderão comparecer ao Plenário da Câmara Municipal, ou a qualquer de suas Comissões, por sua iniciativa e mediante entendimento com a Mesa Diretora, para expor assunto de relevância ou de interesse das respectivas Secretarias.

§ 2º A requerimento de Vereador, aprovado em Plenário, a Mesa Diretora deverá encaminhar os pedidos de informação, por escrito, ao Prefeito que deverá, no prazo de trinta dias, respondê-los formalmente.

§ 3º O não atendimento no prazo previsto no parágrafo anterior importa em infração político-administrativa, sujeitando-se às penalidades previstas em lei.

**SEÇÃO III
DOS VEREADORES**

Art. 14 Os Vereadores gozam de inviolabilidade por suas opiniões, palavras e votos no exercício do mandato, na circunscrição do Município, tendo o direito de obterem quaisquer informações solicitadas ao Poder Executivo Municipal. (Alterado pela Emenda à Lei Orgânica nº 4/00, renumerado para Emenda à Lei Orgânica nº 16/00, por força do disposto no art. 226a, acrescido à Lei Orgânica pelo art. 4º, da Emenda à Lei Orgânica nº 22/04)

Art. 15 O Vereador não poderá:

I - desde a expedição do diploma:

a) firmar ou manter contrato com pessoas jurídicas de direito público, autarquia, empresa pública, sociedade de economia mista, fundação pública ou privada, instituída ou mantida pelo Poder Público ou empresa concessionária de serviços públicos, salvo quando o contrato obedecer a cláusula uniforme;

b) aceitar ou exercer cargo, função ou emprego remunerado, incluídos os demissíveis “ad nutum”, nas entidades constantes da alínea anterior, salvo função de Secretário ou Procurador Municipal.

II - desde a posse:

a) ser proprietário, controlador ou diretor de empresa que goze de favor decorrente de contrato com pessoa jurídica de direito público, ou nela exercer função remunerada;

b) ocupar cargo ou função de que seja demissível “ad nutum” nas entidades referidas no inciso I alínea “a”;

c) patrocinar causa em que seja interessada qualquer dessas entidades a que se refere o inciso I, alínea “a”;

d) ser titular de mais de um cargo ou mandato público eletivo.

Art. 16 Perderá o mandato o Vereador:

I - que infringir qualquer das proibições do artigo anterior;

II - cujo procedimento for declarado incompatível com o decoro parlamentar;

III - que deixar de comparecer à terça parte das sessões no período legislativo de um ano, salvo licença ou missão autorizada pela Câmara Municipal.

IV - que perder ou tiver suspensos os direitos políticos;

V - quando o decretar a Justiça Eleitoral, nos casos previstos na Constituição Federal;

VI - que sofrer condenação criminal em sentença transitada em julgado, com pena acessória de perda do mandato;

VII - que fixar residência fora do Município.

§ 1º É incompatível com o decoro parlamentar, além dos casos definidos no regimento interno, o abuso das prerrogativas asseguradas ao Vereador ou a percepção de vantagens indevidas.

§ 2º Nos casos dos incisos I, II e IV, a perda do mandato será decidida pela Câmara Municipal, em sessão aberta, por voto de dois terços de seus membros, mediante provocação da Mesa Diretora ou de partido representado na Câmara Municipal, assegurada ampla defesa ao Vereador acusado. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 25/2005.)

§ 3º Nos casos dos incisos III, IV e V, a perda será declarada pela Mesa Diretora, de ofício ou mediante provocação de qualquer dos membros ou de partido político com representação na Câmara Municipal, assegurada ampla defesa.

Art. 17 Não perderá o mandato o Vereador:

I - investido na função de Secretário ou Procurador Municipal, podendo optar pela remuneração de Vereador;

II - licenciado:

a) por motivo de doença;

b) para assumir mandato eletivo de Deputado Estadual ou Federal, na qualidade de suplente;

c) para ocupar cargo de Secretário de Estado ou Ministro de Estado;

d) no desempenho de missão temporária autorizada pela Câmara Municipal;

e) para tratar de assuntos particulares, desde que a licença não ultrapasse a sessenta dias. (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 43/2025)

§ 1º Nos casos de doença comprovada e no desempenho de missão temporária autorizada, o Vereador terá direito à remuneração total.

§ 2º O suplente será convocado nos casos de vaga por morte, renúncia expressa, investidura nas funções de Secretário Municipal, ou licença superior a trinta dias.

§ 3º Ocorrendo vaga e não havendo suplente, a Mesa Diretora comunicará o fato ao Juiz Eleitoral que determinará nova eleição para preenchê-la, se faltarem mais de 15 meses para o término, observando-se o seguinte:

I - o suplente convocado terá três dias para tomar posse, em sessão ou na forma que a Mesa Diretora achar conveniente;

II - ao tomar posse, o suplente fará o juramento e declarará seus bens;

III - no exercício do mandato, o suplente terá direito ao total da remuneração.

Art. 18 Em caso de invalidez ou morte no curso do mandato de Prefeito, Vice-Prefeito ou Vereador, fica assegurado ao inválido ou aos seus dependentes e cônjuge, uma pensão igual ao valor da remuneração média mensal que vinha recebendo e que sofrerá reajustes iguais aos dos servidores públicos municipais, para preservar seu valor real, até o final do mandato para o qual foi eleito.

§ 1º Se, ao tempo da morte do inválido, houver dependentes, estes terão direito à continuidade do recebimento da pensão.

§ 2º Finda, por qualquer modo, a dependência, ficará extinto o direito à pensão.

**SEÇÃO IV
DAS COMISSÕES**

Art. 19 A Câmara Municipal terá Comissões Permanentes e temporárias constituídas na forma e com atribuições previstas no respectivo Regimento Interno ou no ato que resultar sua criação.

§ 1º Na constituição de cada Comissão é assegurada, tanto quanto possível, a representação proporcional dos partidos ou dos blocos parlamentares que participem da Câmara Municipal.

§ 2º As Comissões Parlamentares de Inquérito terão poderes de investigação próprios das autoridades judiciais, além de outros previstos no Regimento Interno, serão criadas pela Câmara Municipal, mediante requerimento de um terço de seus membros para apuração de fato determinado e por prazo certo, sendo suas conclusões, se for o caso, encaminhadas ao Ministério Público para que promova a responsabilidade civil e criminal dos infratores.

Seção V - do Processo Legislativo

Art. 20 O processo legislativo compreende a elaboração de:

I - emendas à lei orgânica;

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Profissional de Apoio Escolar

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Jogos e brincadeiras desempenham um papel central no desenvolvimento infantil, oferecendo oportunidades para o aprendizado, o crescimento físico e a socialização. Além de serem atividades naturais e prazerosas para as crianças, os jogos e as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional. Integral das crianças.

A Importância dos Jogos e Brincadeiras para o Desenvolvimento Infantil

Jogos e brincadeiras são muito mais do que simples atividades recreativas; eles são ferramentas poderosas para o desenvolvimento das habilidades essenciais das crianças.

Desenvolvimento Cognitivo e Criatividade

Os jogos e brincadeiras estimulam o desenvolvimento cognitivo das crianças ao promoverem a resolução de problemas, o pensamento crítico e a criatividade. Brincadeiras de construção, quebra-cabeças e jogos de memória, por exemplo, ajudam as crianças a desenvolver habilidades de raciocínio lógico, planejamento e estratégia. Além disso, a criatividade é incentivada através de brincadeiras simbólicas e de faz de conta, onde as crianças criam cenários imaginários e experimentam diferentes papéis.

Desenvolvimento Motor e Coordenação

O desenvolvimento motor, tanto grosso quanto fino, é aprimorado através de brincadeiras que envolvem movimento e manipulação de objetos. Atividades como correr, pular, escalar, desenhar e construir fortalecem os músculos, melhoram a coordenação e ajudam a desenvolver o controle motor fino. Esses movimentos são essenciais para o crescimento físico saudável e para o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como a escrita.

Desenvolvimento Social e Emocional

Brincadeiras em grupo e jogos que envolvem interação social são cruciais para o desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais das crianças. Através dessas atividades, as crianças aprendem a compartilhar, cooperar, seguir regras, resolver conflitos e entender as perspectivas dos outros. Além disso, jogos e brincadeiras proporcionam um espaço seguro para as crianças expressarem suas emoções, experimentarem diferentes papéis sociais e desenvolverem a empatia.

Tipos de Jogos e Brincadeiras

Existem diversos tipos de jogos e brincadeiras, cada um contribuindo de maneira única para o desenvolvimento infantil.

Brincadeiras Simbólicas e de Faz de Conta

Brincadeiras simbólicas, como brincar de casinha, de super-heróis ou de médicos, permitem que as crianças explorem o mundo ao seu redor e experimentem diferentes papéis e cenários. Essas brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da linguagem, da criatividade e do entendimento social, pois as crianças aprendem a interpretar e dar significado a objetos e ações.

Jogos de Regras e Competição

Jogos de regras, como jogos de tabuleiro, cartas e esportes, ensinam as crianças a seguir normas, desenvolver estratégias e lidar com a competição. Esses jogos ajudam a promover o pensamento lógico, a concentração e a paciência, além de ensinar a importância de respeitar os outros e jogar de forma justa, mesmo em situações competitivas.

Jogos Cooperativos e Brincadeiras em Grupo

Jogos cooperativos e brincadeiras em grupo, como caça ao tesouro, amarelinha ou brincadeiras de roda, incentivam a cooperação e o trabalho em equipe. Essas atividades são importantes para o desenvolvimento de habilidades sociais, como a comunicação, a negociação e a empatia. Além disso, promovem a inclusão e ajudam a construir um senso de comunidade entre as crianças.

Brincadeiras ao Ar Livre e Atividades Físicas

As brincadeiras ao ar livre são essenciais para o desenvolvimento físico e mental das crianças, oferecendo um espaço para a exploração, o movimento e o contato com a natureza.

Benefícios das Atividades ao Ar Livre

Brincadeiras ao ar livre proporcionam inúmeros benefícios para as crianças, incluindo o desenvolvimento motor, a redução do estresse e o aumento da criatividade. O contato com o ambiente externo permite que as crianças explorem novas sensações, cores e texturas, o que enriquece sua experiência sensorial e estimula a curiosidade.

Brincadeiras Tradicionais e Jogos com Movimento

Brincadeiras tradicionais, como pega-pega, esconde-esconde e pular corda, são ótimas para promover a atividade física e o desenvolvimento motor. Esses jogos também incentivam as crianças a interagir com seus pares, desenvolvendo habilidades sociais enquanto se divertem. A repetição dessas atividades ajuda a melhorar a coordenação, a resistência e a agilidade.

Importância do Contato com a Natureza

O contato com a natureza é vital para o desenvolvimento saudável das crianças. Brincadeiras em parques, jardins ou áreas naturais permitem que as crianças explorem o mundo natural, o

que pode promover um senso de respeito e cuidado pelo meio ambiente. Atividades como jardinagem, observação de insetos ou construção de cabanas com materiais naturais ajudam a fortalecer a conexão das crianças com a natureza e a desenvolver uma consciência ambiental desde cedo.

Integração de Jogos Educativos e Brincadeiras na Educação Infantil

A integração de jogos educativos e brincadeiras no currículo da educação infantil é uma prática eficaz para promover o aprendizado de maneira lúdica e envolvente.

Uso de Jogos Educativos em Sala de Aula

Os jogos educativos, tanto analógicos quanto digitais, são ferramentas poderosas para o aprendizado. Jogos de palavras, matemática, quebra-cabeças e desafios lógicos podem ser usados para reforçar conceitos ensinados em sala de aula, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível. Esses jogos ajudam a desenvolver habilidades cognitivas de maneira divertida, mantendo as crianças engajadas e motivadas.

Brincadeiras que Estimulam a Alfabetização e a Matemática

Brincadeiras como jogos de letras e palavras, caça ao tesouro com números e atividades de contagem são excelentes para estimular o desenvolvimento da alfabetização e das habilidades matemáticas. Essas atividades permitem que as crianças aprendam novos conceitos enquanto brincam, o que facilita a internalização do conhecimento e torna o aprendizado uma experiência positiva.

O Papel do Educador na Facilitação de Jogos e Brincadeiras

O educador desempenha um papel crucial na facilitação de jogos e brincadeiras. Além de organizar e supervisionar as atividades, o educador deve ser capaz de adaptar os jogos às necessidades e interesses das crianças, garantindo que todas possam participar e se beneficiar da experiência. O educador também deve promover um ambiente inclusivo, onde as diferenças sejam respeitadas e onde todos possam se expressar livremente.

Conclusão

Jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças, contribuindo para o crescimento físico, cognitivo, social e emocional. Além de serem atividades naturalmente prazerosas, elas proporcionam oportunidades valiosas de aprendizado e desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida. Integrar jogos e brincadeiras no dia a dia das crianças, tanto em casa quanto na escola, é uma maneira eficaz de promover o bem-estar e o desenvolvimento saudável. Pais, educadores e cuidadores devem valorizar e incentivar essas atividades, reconhecendo seu papel central na infância.

DIRETRIZES MUNICIPAIS DA EDUCAÇÃO ESPECIAL DE UBERLÂNDIA

Prezado (a),

A fim de atender na íntegra o conteúdo do edital, este tópico será disponibilizado na Área do Aluno em nosso site. Essa área é reservada para a inclusão de materiais que complementam a apostila, sejam esses, legislações, documentos oficiais ou textos relacionados a este material, e que, devido a seu formato ou tamanho, não cabem na estrutura de nossas apostilas.

Por isso, para atender você da melhor forma, os materiais são organizados de acordo com o título do tópico a que se referem e podem ser acessados seguindo os passos indicados na página 2 deste material, ou por meio de seu login e senha na Área do Aluno.

Visto a importância das leis indicadas, lá você acompanha melhor quaisquer atualizações que surgirem depois da publicação da apostila.

Se preferir, indicamos também acesso direto ao arquivo pelo link a seguir: <https://docs.uberlandia.mg.gov.br/wp-content/uploads/2024/07/Diretrizes-Volume-1.pdf>

Bons estudos!

EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Educação Inclusiva

A Educação Inclusiva é uma abordagem educacional que reconhece a diversidade como uma característica intrínseca da sociedade e promove a participação de todos os alunos, sem exceções, na escola regular. A educação inclusiva vai além do atendimento de alunos com deficiência, abrangendo qualquer estudante que, por motivo de condição social, cultural, de gênero ou saúde, necessite de adaptações e apoio para uma experiência educacional plena.

Princípios da Educação Inclusiva:

– **Direito à Educação de Qualidade para Todos:** A educação inclusiva baseia-se no princípio de que a escola deve atender a todos os alunos de forma equitativa, eliminando as barreiras que possam dificultar sua aprendizagem.

– **Valorização da Diversidade:** A educação inclusiva promove uma visão positiva da diversidade humana, enfatizando que cada estudante contribui para o enriquecimento do ambiente escolar.

– **Educação em Escolas Regulares:** A inclusão ocorre, preferencialmente, em escolas comuns, com adaptações pedagógicas e físicas que garantam a acessibilidade e a integração de todos.

– **Desenvolvimento da Autonomia e do Protagonismo do Aluno:** Em um contexto inclusivo, cada aluno é incentivado a desenvolver suas potencialidades e a participar ativamente de sua aprendizagem.

Inclusão como Direito Humano:

O direito à educação inclusiva é amplamente reconhecido por convenções internacionais, como a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, ratificada pelo Brasil, que define a educação inclusiva como um direito humano fundamental.

Esse direito também é assegurado pela Declaração de Salamanca (1994), que propõe que as escolas regulares atendam a todos os estudantes, promovendo a inclusão social e educacional.

Necessidades Educacionais Específicas (NEE)

É um termo abrangente que se refere a qualquer tipo de necessidade adicional de apoio que um aluno possa ter para que possa acompanhar o processo educacional de forma plena. As NEE podem ser decorrentes de diversas condições, como deficiência, dificuldades temporárias de saúde, transtornos emocionais ou sociais, ou ainda de contextos socioeconômicos e culturais que impactam o desenvolvimento acadêmico do aluno.

Exemplos de adaptações para atender a NEE incluem:

- Modificações no currículo e flexibilização de conteúdos e métodos.
- Suporte especializado, como intérpretes de Libras para alunos surdos.
- Tecnologia assistiva, como softwares de leitura para alunos com deficiência visual.
- Ambientes inclusivos, com infraestrutura física acessível.

Atendimento Educacional Especializado (AEE)

O Atendimento Educacional Especializado (AEE) é um serviço específico voltado para estudantes da educação especial, oferecido no contraturno e com o objetivo de complementar e apoiar o ensino regular. Este serviço está disponível em salas de recursos multifuncionais e inclui recursos pedagógicos adaptados, como:

- **Tecnologias Assistivas:** Aparelhos, ferramentas e programas que auxiliam a comunicação e o aprendizado, como pranchas de comunicação e softwares de leitura.
- **Estratégias Pedagógicas:** Técnicas que facilitam o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos de acordo com as necessidades específicas de cada aluno.
- **Material Adaptado:** Materiais, como livros em braille, ampliados ou em formato digital, que facilitam o acesso ao conteúdo educacional.

O AEE também realiza a elaboração de planos educacionais individualizados (PEI), que ajustam os objetivos de ensino às capacidades e ao ritmo de aprendizagem do aluno. Esses planos são fundamentais para garantir que cada estudante receba o suporte necessário para progredir em seu processo de aprendizagem.

Tecnologia Assistiva

A Tecnologia Assistiva é um conjunto de recursos e serviços que possibilitam a ampliação das habilidades funcionais de pessoas com deficiência, promovendo sua independência e inclusão. No contexto escolar, a tecnologia assistiva auxilia na superação de barreiras físicas, sensoriais ou cognitivas, oferecendo ferramentas para facilitar o acesso ao conteúdo curricular.

Exemplos de tecnologias assistivas incluem:

- Softwares de leitura de tela para alunos com deficiência visual.
- Aparelhos auditivos e amplificadores de som para alunos com deficiência auditiva.

- Pranchas de comunicação alternativa para alunos com dificuldades de fala ou comunicação.

A implementação da tecnologia assistiva requer uma análise das necessidades de cada aluno e o treinamento dos professores para o uso adequado dessas ferramentas no cotidiano escolar.

Adaptação Curricular

É o processo de ajuste do conteúdo, dos métodos de ensino e das avaliações, de modo que o currículo escolar se torne acessível a todos os estudantes. As adaptações curriculares podem ser estruturais ou pontuais, dependendo das características e das necessidades do aluno. Algumas formas de adaptação incluem:

- **Flexibilização do conteúdo:** Modificação dos temas ou adequação dos conteúdos para o nível de compreensão do aluno.
- **Modificação nas avaliações:** Alteração do formato das provas, oferecendo mais tempo ou outros meios de avaliação.
- **Ajustes metodológicos:** Utilização de diferentes estratégias pedagógicas, como atividades práticas, jogos educativos e trabalho em grupo, para garantir que o conteúdo seja aprendido de forma significativa.

Os conceitos fundamentais da educação especial e inclusiva evidenciam o compromisso com uma educação que valorize a diversidade e promova a equidade. Ao reconhecer a importância da adaptação curricular, do atendimento educacional especializado e das tecnologias assistivas, o sistema educacional brasileiro se compromete com a inclusão efetiva, garantindo o direito de todos ao desenvolvimento educacional e social em um ambiente que respeita e acolhe a singularidade de cada aluno.

— Legislação e Políticas Públicas em Educação Especial e Inclusiva

A legislação e as políticas públicas são essenciais para assegurar o direito à educação especial e inclusiva, proporcionando diretrizes para que todas as crianças e adolescentes, incluindo aqueles com necessidades educacionais específicas, tenham acesso a uma educação de qualidade. No Brasil, diversos marcos legais e documentos internacionais servem de base para o desenvolvimento e a implementação de práticas educacionais inclusivas.

Constituição Federal de 1988

A Constituição Federal de 1988 estabeleceu, pela primeira vez na história do Brasil, o direito à educação como uma garantia fundamental para todos os cidadãos, promovendo a inclusão das pessoas com deficiência e assegurando a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola. No artigo 208, inciso III, a Constituição define que:

“O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino.”

Esse princípio constitucional é a base para a implementação de políticas educacionais inclusivas e afirma o compromisso do Estado em assegurar os recursos necessários para que pessoas

com deficiência tenham acesso à educação em escolas regulares, com atendimento educacional especializado (AEE) quando necessário.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) – Lei nº 9.394/1996

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) é um dos principais instrumentos normativos da educação no Brasil. Aprovada em 1996, a LDB consolida a educação especial como uma modalidade de ensino que deve perpassar todos os níveis e etapas da educação básica, promovendo a inclusão e o atendimento especializado.

Os principais artigos que tratam da educação especial e inclusiva são:

– **Artigo 58:** Define a educação especial como uma modalidade que deve ser oferecida de forma integrada à educação regular, com apoio pedagógico especializado para os estudantes que necessitam.

– **Artigo 59:** Garante que os sistemas de ensino devem proporcionar currículos, métodos, recursos e organização específicos para atender às necessidades dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação.

– **Artigo 60:** Prevê o financiamento para a educação especial, incluindo a oferta de serviços e recursos que viabilizem o atendimento educacional especializado.

A LDB, portanto, não apenas estabelece a educação especial como um direito, mas também define os recursos e adaptações necessários para que a inclusão ocorra de forma efetiva e respeite as particularidades dos alunos com necessidades educacionais específicas.

Plano Nacional de Educação (PNE) – Lei nº 13.005/2014

O Plano Nacional de Educação (PNE) é um documento estratégico que define diretrizes, metas e estratégias para a educação brasileira, com validade de dez anos. Em vigor desde 2014, o PNE traz diretrizes para o desenvolvimento da educação inclusiva, destacando-se especialmente a Meta 4, que estabelece:

“Universalizar, para a população de 4 (quatro) a 17 (dezesete) anos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, o acesso à educação básica e ao atendimento educacional especializado, preferencialmente na rede regular de ensino, com a garantia de sistema educacional inclusivo.”

Essa meta propõe a universalização do acesso à educação para estudantes com deficiência e a ampliação da oferta de AEE em todos os municípios, garantindo que as escolas estejam preparadas para receber esses alunos. O PNE também inclui outras metas que incentivam a formação continuada de professores para a educação inclusiva e a adequação da infraestrutura escolar, promovendo um ambiente acessível.

Decreto nº 7.611/2011

O Decreto nº 7.611/2011 regulamenta a oferta de educação especial e o atendimento educacional especializado (AEE) no Brasil. Ele estabelece que o AEE deve ser oferecido no contraturno escolar, de forma complementar ou suplementar, visando atender às especificidades dos estudantes com deficiência.

O decreto define o AEE como:

“Conjunto de atividades, recursos de acessibilidade e pedagógicos organizados institucionalmente, prestado de forma complementar ou suplementar à formação dos alunos no ensino regular.”

Além disso, o decreto incentiva a criação de salas de recursos multifuncionais, onde o AEE é oferecido, e a formação de professores para atender às necessidades dos alunos da educação especial. Ele também propõe a articulação entre as redes de ensino e os serviços de saúde e assistência social para fortalecer o suporte oferecido aos estudantes e suas famílias.

Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (ONU, 2006)

A Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, adotada pela Organização das Nações Unidas (ONU) em 2006 e ratificada pelo Brasil com status de emenda constitucional em 2008, é um marco fundamental para a educação inclusiva. Essa convenção defende o direito das pessoas com deficiência a uma educação inclusiva e de qualidade, sem discriminação.

No artigo 24, a Convenção estabelece:

“Os Estados Partes devem assegurar que as pessoas com deficiência possam ter acesso a uma educação inclusiva em todos os níveis e ao longo da vida, em ambientes que maximizem o desenvolvimento acadêmico e social.”

Esse compromisso internacional obriga o Brasil a adotar políticas públicas inclusivas, garantindo que o sistema educacional seja capaz de atender às necessidades de todos os estudantes. A Convenção reforça o dever do Estado de promover a formação de professores, adaptar o currículo e adotar tecnologias assistivas para garantir o acesso e a permanência dos alunos com deficiência em escolas regulares.

Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008)

A Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, publicada pelo Ministério da Educação em 2008, é um documento que orienta as redes de ensino para a implementação de práticas inclusivas. A política tem como objetivo principal assegurar o direito ao ensino regular para todos os alunos, com apoio especializado, e promover a transformação das escolas para que sejam inclusivas e acessíveis.

Entre as principais diretrizes dessa política estão:

- Matrícula de alunos com deficiência em classes comuns de escolas regulares, promovendo a inclusão social e acadêmica.
- Oferta de Atendimento Educacional Especializado (AEE) no contraturno, para atender às especificidades dos alunos.

