

DE ACORDO COM O EDITAL Nº 001/2026



PRIMAVERA DO LESTE-MT

PREFEITURA MUNICIPAL DE PRIMAVERA DO LESTE-MT

MONITOR SERVIÇOS EDUCACIONAIS

- ▶ Língua Portuguesa
- ▶ Raciocínio Lógico e Matemático
- ▶ Conhecimentos gerais e legislação
- ▶ Noções de informática
- ▶ Conhecimentos Específicos



BÔNUS
CURSO ON-LINE

- PORTUGUÊS
- INFORMÁTICA



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.
- × Questões gabaritadas
- × 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.





PRIMAVERA DO LESTE - MT

PREFEITURA MUNICIPAL DE PRIMAVERA
DO LESTE - MATO GROSSO

MONITOR SERVIÇOS EDUCACIONAIS

EDITAL Nº 001/2026

CÓD: OP-002JL-26
7908403597642

ÍNDICE

Língua Portuguesa

1. Vogais e consoantes; Letras maiúsculas e minúsculas; Ordem alfabética	7
2. Nomes: próprios e comuns; plural e singular; Aumentativo e diminutivo.....	9
3. Interpretação de figuras.....	10
4. Noção e compreensão de texto verbal e/ou não verbal; Entendimento de textos	12
5. Tipos de textos.....	15
6. Sintaxe: frase, oração e período (simples e composto); termos essenciais e integrantes da oração; modo e tempo verbal; Período Composto por Coordenação e Subordinação	21
7. Morfologia: Processo de formação de palavras.....	22
8. Ortografia.....	23
9. Pontuação	24
10. Interpretação de texto	25
11. Acentuação tônica e gráfica.....	26
12. Grafia da palavra Porquê	28
13. Concordâncias Nominal e Verbal	28
14. Crase	30
15. Semântica: Sinônimo e Antônimo; Denotação e conotação.....	30

Raciocínio Lógico e Matemático

1. Raciocínio lógico numérico: Resolução de problemas envolvendo números reais.....	37
2. Conjuntos.....	38
3. Porcentagem.....	40
4. Sequências e padrões (com números, figuras ou palavras)	42
5. Raciocínio Lógico: Proposições. Conectivos. Negação. Equivalência e implicação lógica	44
6. Problemas de contagem: Princípio Aditivo e Princípio Multiplicativo. Arranjos. Combinações. Permutações	49
7. Noções de probabilidade	51

Conhecimentos gerais e legislação

1. Fundamentos históricos e geográficos do Brasil; Interação entre o clima, a vegetação, o relevo, a hidrografia e o solo no espaço natural brasileiro; Os recursos minerais e energéticos brasileiros, produção e consumo, conservação e esgotamento	59
2. República Velha (1889 e 1930)	67
3. A Revolução de 1930 e a Era Vargas; O Estado Novo (1937 a 1945); República Liberal-Conservadora (1946 a 1964)	73
4. Governos militares.....	77
5. A Nova República; Brasil Contemporâneo	81
6. Atualidades: Tópicos relevantes e atuais de diversas áreas, tais como política, economia, sociedade, educação, tecnologia, energia, relações internacionais, desenvolvimento sustentável, problemas ambientais	85
7. Aspectos históricos e geográficos do Município	86
8. Constituição Federal de 1988 e suas alterações (arts. 1º a 14, arts 37 a 43 e arts 196 a 200)	88
9. Lei Orgânica Municipal (e suas alterações)	107

ÍNDICE

10. Lei Municipal nº 679 de 25 de setembro de 2001– Estatuto do Servidor Municipal de Primavera do Leste (e suas alterações)	134
--	-----

Noções de informática

1. Conceitos básicos e modos de utilização de tecnologias, ferramentas, aplicativos e procedimentos de informática. tipos de computadores, conceitos de hardware e de software, instalação de periféricos	157
2. Edição de textos, planilhas e apresentações (ambiente Microsoft Office, versões 2010, 2013 e 365).....	160
3. Noções de sistema operacional (ambiente Windows, versões 10 e 11 pro).....	176
4. Redes de computadores: conceitos básicos, ferramentas, aplicativos e procedimentos de Internet e intranet. Programas de navegação. Sítios de busca e pesquisa na Internet.....	184
5. Ferramentas Google: Gmail; Google Meet; Google Documentos; Google Planilhas; Google Drive; Google Agenda	187
6. Conceitos de organização e de gerenciamento de informações, arquivos, pastas e programas	196
7. Segurança da informação: procedimentos de segurança. Noções de vírus, Worms e pragas virtuais. Aplicativos para segurança (antivírus, firewall, antispyware etc.).....	199
8. Procedimentos de backup	200

Conhecimentos Específicos Monitor Serviços Educacionais

1. Brinquedos e brincadeiras de creches - Manual de Orientação Pedagógica – MEC com apoio da UNICEF.....	207
2. Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil – MEC.....	250
3. Base história do currículo da Educação Infantil: Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.....	270
4. Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil – MEC	276
5. BNCC – Base Nacional Comum Curricular – Etapa da Educação Infantil.....	279

LÍNGUA PORTUGUESA

VOGAIS E CONSOANTES; LETRAS MAIÚSCULAS E MINÚSCULAS; ORDEM ALFABÉTICA

CONHECIMENTO DAS LETRAS DO ALFABETO

► O que é o alfabeto

Conjunto organizado de letras

O alfabeto é o conjunto de letras utilizado para representar a escrita das palavras. Na língua portuguesa, ele é formado por 26 letras, organizadas em uma sequência fixa. Essa sequência é importante porque permite reconhecer, ler, escrever e organizar palavras de maneira padronizada. O conhecimento do alfabeto é uma base essencial para a alfabetização, pois ajuda o estudante a identificar letras, perceber diferenças entre elas e compreender como elas se combinam para formar sílabas e palavras.

► Letras e sons

Diferença entre sinal escrito e pronúncia

A letra é o sinal gráfico que aparece na escrita, enquanto o som é aquilo que pronunciamos na fala. Em alguns casos, a relação entre letra e som é simples; em outros, uma mesma letra pode representar sons diferentes, dependendo da palavra. Por isso, aprender o alfabeto não significa apenas decorar letras, mas também reconhecer sua forma, seu nome e sua participação na construção das palavras.

► Alfabeto completo da língua portuguesa

Sequência das letras

A tabela a seguir apresenta o alfabeto completo, mostrando as letras em formato maiúsculo e minúsculo para facilitar o reconhecimento visual:

Letra maiúscula	Letra minúscula
A	a
B	b
C	c
D	d
E	e
F	f
G	g
H	h
I	i
J	j

K	k
L	l
M	m
N	n
O	o
P	p
Q	q
R	r
S	s
T	t
U	u
V	v
W	w
X	x
Y	y
Z	z

VOGAIS E CONSOANTES

► O que são vogais

Letras com som mais aberto na fala

As vogais são letras fundamentais para a formação das sílabas e das palavras. Na língua portuguesa, as vogais são A, E, I, O e U. Elas recebem esse nome porque podem ser pronunciadas com maior abertura da boca e sem grande bloqueio da passagem do ar. Em muitas palavras, as vogais aparecem como base da sílaba, ajudando a dar sonoridade e ritmo à fala.

► O que são consoantes

Letras que geralmente precisam das vogais

As consoantes são as demais letras do alfabeto, como B, C, D, F, G, M, P, R, S e T. Em geral, elas precisam se unir às vogais para formar sílabas mais fáceis de pronunciar. Por exemplo, a consoante B, sozinha, não forma uma sílaba comum na fala; mas, quando se une a uma vogal, pode formar BA, BE, BI, BO ou BU.

AMOSTRA

► Diferença entre vogais e consoantes

Função das letras na formação das palavras

A tabela a seguir ajuda a visualizar a diferença entre vogais e consoantes de forma simples e didática:

Tipo de letra	Quais são	Função principal
Vogais	A, E, I, O, U	Ajudam a formar o som central das sílabas
Consoantes	Demais letras do alfabeto	Combinam-se com vogais para formar sílabas e palavras

► Exemplos em palavras

Identificação das letras

Na palavra casa, as vogais são A e A, enquanto as consoantes são C e S. Na palavra bola, as vogais são O e A, e as consoantes são B e L. Esse reconhecimento ajuda o estudante a perceber como as letras se organizam dentro das palavras.

LETRAS MAIÚSCULAS E MINÚSCULAS

► Diferença entre letras maiúsculas e minúsculas

Duas formas de representar a mesma letra

As letras maiúsculas e minúsculas representam as mesmas letras do alfabeto, mas aparecem com formas diferentes. As maiúsculas costumam ser maiores e mais destacadas, enquanto as minúsculas são usadas com mais frequência na escrita comum das palavras. Por exemplo, A e a representam a mesma letra, assim como B e b, C e c. Reconhecer essas duas formas é importante para ler textos variados, copiar palavras corretamente e compreender regras básicas de escrita.

► Quando usar letras maiúsculas

Início de frases e nomes próprios

A letra maiúscula é usada no início de frases e em nomes próprios. Nomes de pessoas, cidades, países, escolas, ruas e instituições começam com letra maiúscula. Esse uso ajuda a destacar informações importantes e a organizar melhor a leitura. Observe a diferença: menino é uma palavra comum, mas Pedro é nome de pessoa; cidade é uma palavra comum, mas Primavera do Leste é nome de lugar.

► Quando usar letras minúsculas

Palavras comuns no interior das frases

As letras minúsculas aparecem na maior parte das palavras dentro das frases. Elas são usadas em substantivos comuns, verbos, adjetivos e outras palavras que não precisam de destaque especial. A tabela a seguir mostra exemplos simples para diferenciar os usos:

Situação	Forma adequada
Início de frase	A menina leu o livro.

Nome de pessoa	Ana brinca no parque.
Palavra comum	A casa é bonita.
Nome de lugar	Mato Grosso é um estado brasileiro.

ORDEM ALFABÉTICA

► O que é ordem alfabética

Organização conforme a sequência das letras

A ordem alfabética é a forma de organizar letras, palavras ou nomes seguindo a sequência do alfabeto. Essa organização facilita a localização de informações em listas, dicionários, agendas, chamadas escolares, catálogos e arquivos. Quando usamos a ordem alfabética, seguimos a sequência das letras de A até Z, observando primeiro a letra inicial de cada palavra.

► Sequência do alfabeto

Base para organizar palavras

Para colocar palavras em ordem alfabética, é necessário conhecer bem a sequência das letras. Observe alguns exemplos simples:

Palavra	Letra inicial
abacaxi	A
bola	B
casa	C
dado	D

Nesse caso, as palavras aparecem em ordem alfabética porque seguem a sequência A, B, C e D.

► Quando as palavras começam com a mesma letra

Comparação da segunda letra em diante

Quando duas ou mais palavras começam com a mesma letra, observamos a segunda letra. Se a segunda também for igual, observamos a terceira, e assim por diante. Por exemplo, as palavras casa, cavalo e cebola começam com C. Para organizá-las, comparamos as letras seguintes: casa vem antes de cavalo, porque as duas começam com ca, mas depois aparece s em casa e v em cavalo. Já cebola vem depois, porque ce vem depois de ca.

► Importância da ordem alfabética

Facilidade na leitura e na organização

A ordem alfabética ajuda a encontrar informações com mais rapidez e torna listas mais organizadas. Ela é uma habilidade importante para a vida escolar e para o cotidiano, pois permite consultar nomes, palavras e dados de maneira prática e correta.

RACIOCÍNIO LÓGICO E MATEMÁTICO

RACIOCÍNIO LÓGICO NUMÉRICO: RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS ENVOLVENDO NÚMEROS REAIS

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

O raciocínio lógico numérico com números reais envolve a interpretação de situações-problema que utilizam operações como adição, subtração, multiplicação, divisão, porcentagens, proporções, médias e comparações entre valores. Para resolver esse tipo de questão, é importante identificar os dados fornecidos, compreender o que está sendo pedido e aplicar as operações adequadas com atenção aos detalhes do enunciado.

1. Em uma promoção, o preço de um produto foi reduzido de R\$ 250,00 para R\$ 212,50. Qual foi o percentual de desconto aplicado?

- (A) 10%
- (B) 12%
- (C) 15%
- (D) 17,5%
- (E) 20%

Resolução: A diferença entre os preços é $250 - 212,50 = 37,50$.

Agora, calculamos o desconto em relação ao preço inicial: $37,50 \div 250 = 0,15$.

Transformando em porcentagem: $0,15 = 15\%$.
resposta: C

2. Um número real x somado ao seu dobro resulta em 45. Qual é o valor de x ?

- (A) 10
- (B) 12
- (C) 15
- (D) 18
- (E) 20

Resolução: O número é x e seu dobro é $2x$.

Então: $x + 2x = 45$.

Logo, $3x = 45$.

Dividindo por 3: $x = 15$.

resposta: C

3. Em uma viagem, um carro percorreu 180 km consumindo 12 litros de combustível. Mantendo o mesmo consumo médio, quantos litros serão necessários para percorrer 300 km?

- (A) 18 litros
- (B) 20 litros

- (C) 22 litros
- (D) 24 litros
- (E) 25 litros

Resolução: Primeiro, calculamos o consumo por litro: $180 \div 12 = 15$ km por litro.

Para percorrer 300 km, fazemos: $300 \div 15 = 20$.

Portanto, serão necessários 20 litros.

resposta: B

4. Um trabalhador recebe R\$ 1.800,00 por mês. Se ele gastar $\frac{2}{5}$ desse valor com aluguel, quanto sobrá do salário?

- (A) R\$ 720,00
- (B) R\$ 900,00
- (C) R\$ 1.000,00
- (D) R\$ 1.080,00
- (E) R\$ 1.200,00

Resolução: Calculamos $\frac{2}{5}$ de 1.800: $1.800 \div 5 = 360$ e $360 \times 2 = 720$.

Ele gasta R\$ 720,00 com aluguel.

Então, o valor que sobra é: $1.800 - 720 = 1.080$.

resposta: D

5. A soma de três números reais consecutivos é 96. Qual é o maior desses números?

- (A) 31
- (B) 32
- (C) 33
- (D) 34
- (E) 35

Resolução: Chamamos os números de x , $x + 1$ e $x + 2$.

Então: $x + x + 1 + x + 2 = 96$.

Logo, $3x + 3 = 96$.

Assim, $3x = 93$ e $x = 31$.

Os números são 31, 32 e 33. O maior é 33.

resposta: C

6. Uma conta de R\$ 480,00 será dividida igualmente entre 6 pessoas. Porém, duas pessoas desistiram de pagar. Quanto cada uma das pessoas restantes deverá pagar?

- (A) R\$ 80,00
- (B) R\$ 96,00
- (C) R\$ 100,00
- (D) R\$ 120,00
- (E) R\$ 160,00

Resolução: Inicialmente seriam 6 pessoas, mas 2 desistiram.

Restam 4 pessoas para pagar a conta.

Então: $480 \div 4 = 120$.



AMOSTRA

Cada pessoa restante deverá pagar R\$ 120,00.

resposta: D

7. Um número real foi multiplicado por 4 e, em seguida, recebeu acréscimo de 9, resultando em 57. Qual era esse número?

- (A) 10
- (B) 11
- (C) 12
- (D) 13
- (E) 14

Resolução: Chamamos o número de x .

Segundo o enunciado: $4x + 9 = 57$.

Subtraindo 9 dos dois lados: $4x = 48$.

Dividindo por 4: $x = 12$.

resposta: C

8. Uma loja vendeu um produto por R\$ 360,00, obtendo lucro de 20% sobre o preço de custo. Qual era o preço de custo desse produto?

- (A) R\$ 280,00
- (B) R\$ 288,00
- (C) R\$ 300,00
- (D) R\$ 320,00
- (E) R\$ 340,00

Resolução: Se houve lucro de 20%, o preço de venda corresponde a 120% do preço de custo.

Assim, 360 representa 1,2 do custo.

Calculamos: $360 \div 1,2 = 300$.

Portanto, o preço de custo era R\$ 300,00.

resposta: C

CONJUNTOS

TEORIA DOS CONJUNTOS

Um conjunto é uma coleção de objetos, chamados elementos, que possuem uma propriedade comum ou que satisfazem determinada condição.

► Representação de um conjunto

Podemos representar um conjunto de várias maneiras. Indicamos os conjuntos utilizando as letras maiúsculas e os elementos destes conjuntos por letras minúsculas. Vejamos as principais formas de representação:

- Os elementos do conjunto são colocados entre chaves separados por vírgula, ou ponto e vírgula.

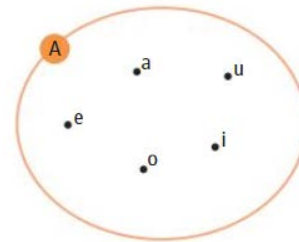
$$A = \{a, e, i, o, u\}$$

- Os elementos do conjunto são representados por uma ou mais propriedades que os caracterize.

$$A = \{x \mid x \text{ é vogal do nosso alfabeto}\}$$

Este símbolo significa **tal que**.

- Os elementos do conjunto são representados por meio de um esquema denominado diagrama de Venn.



► Relação de pertinência

Usamos os símbolos $\in$ (pertence) e $\notin$ (não pertence) para relacionar se um elemento faz parte ou não do conjunto.

► Tipos de Conjuntos

- **Conjunto Universo:** reunião de todos os conjuntos que estamos trabalhando.
- **Conjunto Vazio:** é aquele que não possui elementos. Representa-se por $\emptyset$ ou, simplesmente $\{ \}$.
- **Conjunto Unitário:** possui apenas um único elemento.
- **Conjunto Finito:** quando podemos enumerar todos os seus elementos.
- **Conjunto Infinito:** contrário do finito.

► Relação de inclusão

É usada para estabelecer relação entre conjuntos com conjuntos, verificando se um conjunto é subconjunto ou não de outro conjunto. Usamos os seguintes símbolos de inclusão:

$\subset$	está contido
$\supset$	contém
$\not\subset$	não está contido
$\not\supset$	não contém

► Igualdade de conjuntos

- Dois conjuntos a e b são iguais, indicamos $a = b$, quando possuem os mesmos elementos.
- Dois conjuntos a e b são diferentes, indicamos por $a \neq b$, se pelo menos um dos elementos de um dos conjuntos não pertence ao outro.

► Subconjuntos

Quando todos os elementos de um conjunto A são também elementos de um outro conjunto B , dizemos que A é subconjunto de B .

Exemplo: $A = \{1, 3, 7\}$ e $B = \{1, 2, 3, 5, 6, 7, 8\}$.

CONHECIMENTOS GERAIS E LEGISLAÇÃO

FUNDAMENTOS HISTÓRICOS E GEOGRÁFICOS DO BRASIL; INTERAÇÃO ENTRE O CLIMA, A VEGETAÇÃO, O RELEVO, A HIDROGRAFIA E O SOLO NO ESPAÇO NATURAL BRASILEIRO; OS RECURSOS MINERAIS E ENERGÉTICOS BRASILEIROS, PRODUÇÃO E CONSUMO, CONSERVAÇÃO E ESGOTAMENTO

ASPECTOS HISTÓRICOS, GEOGRÁFICOS, ECONÔMICOS E POLÍTICOS DO BRASIL

► As Regionalizações do Território Brasileiro¹

A regionalização corresponde ao processo de divisão de um território em áreas que apresentam características semelhantes, definidas a partir de critérios previamente estabelecidos, como aspectos naturais, econômicos, políticos ou culturais. Essa prática permite identificar diferentes porções do espaço como unidades distintas, facilitando sua análise e compreensão.

Além disso, a regionalização desempenha papel fundamental no planejamento territorial. Ao organizar o espaço em regiões, o poder público e instituições privadas conseguem elaborar políticas e projetos mais adequados à realidade local, considerando fatores como população, infraestrutura e condições socioeconômicas.

► Critérios de Divisão Regional do Território

O Brasil apresenta grande diversidade natural, social e econômica, o que torna essencial a escolha criteriosa dos parâmetros utilizados na regionalização. Cada região possui particularidades próprias, o que exige diferentes abordagens para sua análise.

Os principais critérios utilizados incluem aspectos naturais, como clima, relevo, hidrografia e vegetação, bem como fatores sociais, econômicos e culturais. Dessa forma, é possível estabelecer diferentes tipos de regionalização, como regiões industriais, demográficas ou de uso do solo.

► As Regiões Geoeconômicas

A regionalização geoeconômica foi proposta na década de 1960 pelo geógrafo Pedro Geiger, com o objetivo de compreender as desigualdades econômicas e sociais do Brasil. Essa divisão considera o nível de desenvolvimento como principal critério.

Características das Regiões Geoeconômicas

Amazônia

Caracteriza-se pela baixa densidade populacional e pela predominância de atividades extrativistas. Nas últimas décadas, tem enfrentado intenso processo de desmatamento devido à expansão agropecuária.

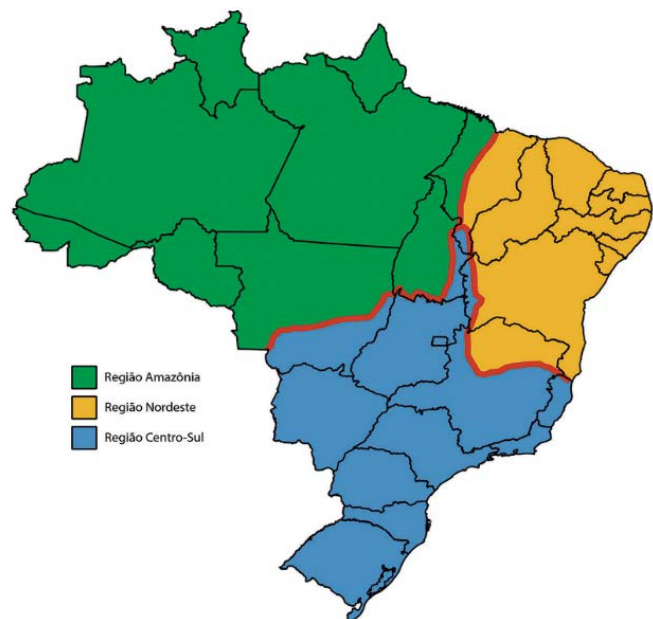
Nordeste

Apresenta forte desigualdade socioeconômica e histórico de concentração de terras e poder político nas mãos de elites agrárias.

Centro-Sul

Destaca-se pela elevada concentração industrial, urbana e populacional, além de grande diversidade de atividades econômicas.

Essa divisão permite identificar diferentes níveis de desenvolvimento no território nacional. Entretanto, seus limites não coincidem com os dos estados e podem se alterar conforme mudanças econômicas.



https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/geografia-o-conceito-de-regionalizacao-e-as-regionalizacoes-do-brasil/

► Outras Propostas de Regionalização

Além da proposta geoeconômica, outros geógrafos desenvolveram modelos alternativos de divisão do território brasileiro.

¹ FURQUIM Junior, Laercio. *Geografia cidadã*. 1ª edição. São Paulo: Editora AJS, 2015.

TERRA, Lygia. *Conexões: estudos de geografia geral e do Brasil* – Lygia Terra; Regina Araújo; Raul Borges Guimarães. 2ª edição. São Paulo: Moderna, 2013.

AMOSTRA

Proposta de Roberto Lobato Corrêa

Divide o Brasil em três regiões: Amazônia, Nordeste e Centro-Sul, respeitando os limites dos estados.

Proposta de Milton Santos e Maria Laura Silveira

Organiza o território em quatro regiões: Amazônia, Nordeste, Centro-Oeste e Região Concentrada, com base no desenvolvimento técnico-científico e informacional.

Essa abordagem evidencia o papel da tecnologia e da informação na organização do espaço e nas desigualdades territoriais.

► As Regiões do Brasil ao Longo do Tempo

A regionalização brasileira passou por diversas transformações ao longo do século XX, acompanhando mudanças políticas, econômicas e territoriais.

Evolução Histórica

Para compreender essa evolução, é importante observar os principais momentos:

- **Década de 1940:** divisão em cinco regiões (Norte, Nordeste, Leste, Sul e Centro), baseada em critérios físicos e socioeconômicos.
- **Década de 1950:** criação de territórios federais e alterações nos limites regionais.
- **Década de 1960:** mudanças relacionadas à criação de Brasília e reorganização territorial.
- **Década de 1970:** definição do modelo atual com cinco regiões, incluindo o Sudeste.
- **Década de 1980:** ajustes administrativos, como criação de novos estados.

Essas mudanças refletem a dinâmica do espaço geográfico e as transformações decorrentes das ações humanas.

► A Regionalização Oficial Atual

A divisão regional vigente foi consolidada em 1990 pelo IBGE, incorporando alterações estabelecidas pela Constituição de 1988, como a criação de novos estados.

Embora seja amplamente utilizada, essa regionalização apresenta limitações, pois segue os limites políticos dos estados e nem sempre corresponde às características naturais e culturais das regiões.

Um exemplo disso é o Maranhão, que possui características próximas à região Norte, mas é oficialmente classificado como parte do Nordeste.



<http://alunosonline.uol.com.br/geografia/regionalizacao-brasil.html>

► Região e Planejamento

A regionalização é essencial para o planejamento de políticas públicas, especialmente em um país marcado por fortes desigualdades regionais.

A concentração industrial no Sudeste gerou disparidades significativas em relação a outras regiões, como o Nordeste e a Amazônia. Para enfrentar esse cenário, o governo implementou políticas de desenvolvimento regional.

Principais Estratégias de Desenvolvimento

As políticas públicas buscaram reduzir desigualdades por meio de ações estruturais:

- Implantação de infraestrutura (energia, transporte e saneamento).
- Incentivos fiscais para atrair investimentos privados.
- Criação de órgãos de desenvolvimento regional, como Sudene e Sudam.

Essas medidas tinham como objetivo promover a desconcentração econômica e ampliar oportunidades de emprego.

► O Estado Brasileiro e o Planejamento Regional

O processo de industrialização iniciado na década de 1930 transformou profundamente o Brasil, substituindo o modelo agroexportador por uma economia urbano-industrial.

Esse processo intensificou a integração entre as regiões, mas também evidenciou desigualdades, especialmente entre o Sudeste e o Nordeste, que passou a fornecer mão de obra para os centros industriais.

NOÇÕES DE INFORMÁTICA

CONCEITOS BÁSICOS E MODOS DE UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS, FERRAMENTAS, APLICATIVOS E PROCEDIMENTOS DE INFORMÁTICA. TIPOS DE COMPUTADORES, CONCEITOS DE HARDWARE E DE SOFTWARE, INSTALAÇÃO DE PERIFÉRICOS

FUNDAMENTOS DE INFORMÁTICA

- **Computador:** é uma máquina capaz de receber, armazenar, processar e transmitir informações. Os computadores modernos são compostos por hardware (componentes físicos, como processador, memória, disco rígido) e software (programas e sistemas operacionais).
- **Hardware e Software:** hardware refere-se aos componentes físicos do computador, enquanto o software refere-se aos programas e aplicativos que controlam o hardware e permitem a execução de tarefas.
- **Sistema Operacional:** é um software fundamental que controla o funcionamento do computador e fornece uma interface entre o hardware e os programas. Exemplos de sistemas operacionais incluem Windows, macOS, Linux, iOS e Android.
- **Periféricos:** são dispositivos externos conectados ao computador que complementam suas funcionalidades, como teclado, mouse, monitor, impressora, scanner, alto-falantes, entre outros.
- **Armazenamento de Dados:** refere-se aos dispositivos de armazenamento utilizados para guardar informações, como discos rígidos (HDs), unidades de estado sólido (SSDs), pen drives, cartões de memória, entre outros.
- **Redes de Computadores:** são sistemas que permitem a comunicação entre computadores e dispositivos, permitindo o compartilhamento de recursos e informações. Exemplos incluem a Internet, redes locais (LANs) e redes sem fio (Wi-Fi).
- **Segurança da Informação:** Refere-se às medidas e práticas utilizadas para proteger os dados e sistemas de computadores contra acesso não autorizado, roubo, danos e outros tipos de ameaças.

TIPOS DE COMPUTADORES

- **Desktops:** são computadores pessoais projetados para uso em um único local, geralmente composto por uma torre ou gabinete que contém os componentes principais, como processador, memória e disco rígido, conectados a um monitor, teclado e mouse.

- **Laptops (Notebooks):** são computadores portáteis compactos que oferecem as mesmas funcionalidades de um desktop, mas são projetados para facilitar o transporte e o uso em diferentes locais.
- **Tablets:** são dispositivos portáteis com tela sensível ao toque, menores e mais leves que laptops, projetados principalmente para consumo de conteúdo, como navegação na web, leitura de livros eletrônicos e reprodução de mídia.
- **Smartphones:** são dispositivos móveis com capacidades de computação avançadas, incluindo acesso à Internet, aplicativos de produtividade, câmeras de alta resolução, entre outros.
- **Servidores:** são computadores projetados para fornecer serviços e recursos a outros computadores em uma rede, como armazenamento de dados, hospedagem de sites, processamento de e-mails, entre outros.
- **Mainframes:** são computadores de grande porte projetados para lidar com volumes massivos de dados e processamento de transações em ambientes corporativos e institucionais, como bancos, companhias aéreas e agências governamentais.
- **Supercomputadores:** são os computadores mais poderosos e avançados, projetados para lidar com cálculos complexos e intensivos em dados, geralmente usados em pesquisa científica, modelagem climática, simulações e análise de dados.

UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

O uso das tecnologias de informática envolve o domínio de ferramentas e aplicativos que otimizam a produtividade e a comunicação. A seguir, destacamos algumas das principais áreas e suas aplicações:

Sistemas Operacionais

Os sistemas operacionais fornecem a base para a utilização do computador e outros dispositivos. Entre suas principais funções, destacam-se:

- Gerenciamento de arquivos e pastas (explorador de arquivos);
- Gerenciamento de processos e aplicativos em execução;
- Configuração de dispositivos e redes.

Aplicativos de Escritório

Os pacotes de produtividade, como o Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) e o Google Workspace (Docs, Sheets, Slides), são amplamente utilizados para criação de documentos, planilhas e apresentações.



AMOSTRA

- **Processadores de Texto:** Softwares como Microsoft Word e Google Docs permitem a edição e formatação de textos, além da inclusão de imagens, tabelas e gráficos.
- **Planilhas Eletrônicas:** Ferramentas como Excel e Google Sheets possibilitam cálculos, organização de dados e criação de gráficos interativos.
- **Apresentações:** Softwares como PowerPoint e Google Slides são utilizados para elaborar apresentações visuais com animações, imagens e textos.

Navegadores de Internet e Segurança Digital

Os navegadores de internet, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge e Safari, permitem acessar páginas da web e serviços online. Para uma navegação segura, é importante seguir boas práticas, como:

- Atualizar constantemente os navegadores e sistemas operacionais;
- Evitar acessar sites não confiáveis;
- Utilizar senhas fortes e ativar a autenticação em dois fatores.

E-mails e Comunicação Digital

O correio eletrônico (e-mail) é uma ferramenta essencial para comunicação pessoal e profissional. Alguns serviços populares incluem Gmail, Outlook e Yahoo Mail. Além do e-mail, outras plataformas de comunicação digital são:

- **Redes Sociais:** Facebook, LinkedIn, Twitter, Instagram;
- **Mensageiros Instantâneos:** WhatsApp, Telegram, Microsoft Teams.

Armazenamento em Nuvem

Os serviços de armazenamento em nuvem permitem salvar e compartilhar arquivos remotamente, garantindo acesso de qualquer lugar com conexão à internet. Exemplos incluem:

- Google Drive;
- Dropbox;
- OneDrive.

Ferramentas de Segurança e Proteção de Dados

A segurança da informação é um aspecto fundamental da informática. Algumas práticas e ferramentas importantes incluem:

- **Antivírus:** Softwares como Avast, Kaspersky e Windows Defender ajudam a proteger contra ameaças virtuais.
- **Firewall:** Filtra e bloqueia acessos não autorizados à rede.
- **Criptografia de Dados:** Protege informações sigilosas por meio de codificação.

Procedimentos de Informática

O uso adequado das ferramentas tecnológicas requer a aplicação de procedimentos básicos que garantam a eficiência e a segurança digital. Entre os principais procedimentos, destacam-se:

- **Organização de Arquivos e Pastas:** Manter uma estrutura de diretórios bem organizada facilita a localização e recuperação de informações.
- **Backup de Dados:** Realizar cópias de segurança regularmente evita perdas em caso de falhas no sistema.
- **Atualizações de Software:** Manter sistemas operacionais e aplicativos sempre atualizados melhora a segurança e o desempenho.
- **Manutenção Preventiva de Computadores:** Inclui limpeza física e digital dos dispositivos para garantir maior durabilidade e eficiência.

HARDWARE E SOFTWARE

A informática é a área relacionada ao tratamento automático da informação por meio de recursos computacionais. Ela envolve computadores, programas, redes, dispositivos digitais e sistemas capazes de receber dados, processá-los, armazená-los e apresentar resultados úteis ao usuário. Em sentido amplo, a informática não está presente apenas em computadores pessoais, mas também em celulares, caixas eletrônicos, sistemas bancários, plataformas educacionais, equipamentos hospitalares, veículos, indústrias e diversos serviços digitais.

Para compreender a informática, é essencial diferenciar dado e informação. Dados são elementos isolados, como números, letras, símbolos ou registros sem interpretação imediata. A informação surge quando esses dados são organizados, processados e analisados dentro de um contexto. Por exemplo, uma lista de notas escolares contém dados; quando o sistema calcula médias, gera relatórios e indica o desempenho dos alunos, esses dados se transformam em informação útil.

► Hardware e software**Partes física e lógica do sistema**

Todo sistema computacional depende da integração entre hardware e software. O hardware corresponde à parte física do computador, isto é, aos componentes que podem ser tocados, conectados, substituídos ou reparados. Já o software corresponde à parte lógica, formada por programas, sistemas, aplicativos e instruções que orientam o funcionamento da máquina.

A tabela a seguir apresenta uma comparação didática entre esses dois elementos fundamentais.

Aspecto	Hardware	Software
Natureza	Parte física do computador	Parte lógica do computador
Forma de existência	Pode ser tocado e visto fisicamente	Existe como instruções, códigos e programas
Função	Executar operações físicas e permitir interação	Controlar, organizar e orientar o hardware

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE CRECHES - MANUAL DE ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA – MEC COM APOIO DA UNICEF

¹INTRODUÇÃO

Este manual tem a finalidade de orientar a seleção, a organização e o uso de brinquedos e brincadeiras nas creches destinadas especialmente a crianças com idade entre 0 e 3 anos e 11 meses, com base nas recomendações das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (MEC, 2009). Embora o universo de crianças com idade até 5 anos e 11 meses também seja objeto de atenção, a prioridade está sendo dada à educação das crianças menores que, historicamente, foram excluídas do sistema público de educação.

A introdução de brinquedos e brincadeiras na creche depende de condições prévias:

1. Aceitação do brincar como um direito da criança;
2. Compreensão da importância do brincar para a criança, vista como um ser que precisa de atenção, carinho, que tem iniciativas, saberes, interesses e necessidades;
3. Criação de ambientes educativos especialmente planejados, que ofereçam oportunidades de qualidade para brincadeiras e interações;

4. Desenvolvimento da dimensão brincahona da professora.

Tais condições requerem o detalhamento de aspectos que emergem na prática pedagógica:

Quais brinquedos selecionar e adquirir?

Em que quantidade?

Há certeza sobre sua qualidade?

Como utilizá-los?

Como modificar e recriar o espaço físico para introduzir novos mobiliários, materiais e brinquedos?

Os interesses e necessidades das crianças de diferentes segmentos étnicos, sociais e culturais estão sendo contemplados?

Como é possível utilizar um conjunto de brincadeiras que seja, ao mesmo tempo, adequado individualmente e, também, a todo o agrupamento de crianças?

Como acompanhar e avaliar o trabalho pedagógico em conjunto com a família?

A creche oferece às crianças e a suas famílias o melhor em termos de serviços e materiais para a sua educação?

A creche tem uma proposta curricular em que o brincar e a interação sejam contemplados?

São muitas as questões e dúvidas abordadas por este manual, mas é fundamental o empenho da professora e da equipe da creche para que as sugestões possam ser recriadas, dentro do contexto de cada prática e que, de fato, ocorra uma mudança duradoura, capaz de promover qualidade na vida das crianças e de suas famílias.

A educação da criança pequena foi considerada, por muito tempo, como pouco importante, bastando que fossem cuidadas e alimentadas. Hoje, a educação da criança pequena integra o sistema público de educação. Ao fazer parte da primeira etapa da educação básica, ela é concebida como questão de direito, de cidadania e de qualidade. As interações e a brincadeira são consideradas eixos fundamentais para se educar, com qualidade.

A criança é cidadã - poder escolher e ter acesso aos brinquedos e às brincadeiras é um de seus direitos como cidadã. Mesmo sendo pequena e vulnerável, ela sabe muitas coisas, toma decisões, escolhe o que quer fazer, olha e pega coisas que lhe interessam, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra em seus gestos, em um olhar, em uma palavra, como compreende o mundo.

O brincar ou a brincadeira - considerados com o mesmo significado neste texto - é atividade principal da criança. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, os outros e o mundo em que vive. Brincar é repetir e recriar ações prazerosas, expressar situações imaginárias, criativas, compartilhar brincadeiras com outras pessoas, expressar sua individualidade e sua identidade, explorar a natureza, os objetos, comunicar-se, e participar da cultura lúdica para compreender seu universo. Ainda que o brincar possa ser considerado um ato inerente à criança, exige um conhecimento, um repertório que ela precisa aprender.

O brinquedo visto como objeto suporte da brincadeira pode ser industrializado, artesanal ou fabricado pela professora junto com a criança e a sua família. Para brincar em uma instituição infantil não basta disponibilizar brincadeiras e brinquedos, é preciso planejamento do espaço físico e de ações intencionais que favoreçam um brincar de qualidade.

A pouca qualidade ainda presente na educação infantil pode estar relacionada à concepção equivocada de que o brincar depende apenas da criança, não demanda suporte do adulto, observação, registro nem planejamento. Tal visão precisa ser desconstruída, uma vez que a criança não nasce sabendo brincar. Ao ser educada, a criança deve entrar em um ambiente organizado para recebê-la, relacionar-se com as pessoas (professoras, pais e outras crianças), escolher os brinquedos, descobrir os usos dos materiais e contar com a mediação do adulto ou de outra criança para aprender novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, a criança reproduz ou recria novas brincadeiras e assim vai garantindo a ampliação de suas experiências. É nesse

¹ BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brinquedos e brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEB, 2012. <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_completa.pdf>

AMOSTRA

processo que vai experimentando ler o mundo para explorá-lo: vendo, falando, movimentando-se, fazendo gestos, desenhos, marcas, encantando-se com suas novas descobertas.

A brincadeira de alta qualidade faz a diferença na experiência presente e futura, contribuindo de forma única para a formação integral das crianças. As crianças brincam de forma espontânea em qualquer lugar e com qualquer coisa, mas há uma diferença entre uma postura espontaneísta e outra reveladora da qualidade. A alta qualidade é resultado da intencionalidade do adulto que, ao implementar o eixo das interações e brincadeiras, procura oferecer autonomia às crianças, para a exploração dos brinquedos e a recreação da cultura lúdica. É essa intenção que resulta na intervenção que se faz no ambiente, na organização do espaço físico, na disposição de mobiliário, na seleção e organização dos brinquedos e materiais e nas interações com as crianças. Para que isso ocorra, faz-se necessária a observação das crianças, a definição de intenções educativas, o planejamento do ambiente educativo, o envolvimento das crianças, das famílias e das suas comunidades e, especialmente, a ação interativa das professoras e da equipe das creches.

É o conjunto desses fatores - as concepções, o planejamento do espaço, do tempo e dos materiais, a liberdade de ação da criança e a intermediação do adulto - que faz a diferença no processo educativo, resultando em uma educação de qualidade para a primeira infância. Não se separa, portanto, a qualidade da brincadeira da qualidade da educação infantil.

Assim, neste manual, a brincadeira é sempre considerada com o sentido de um brincar de qualidade. Para educar crianças pequenas, que ainda são vulneráveis, é necessário integrar a educação ao cuidado, mas também a educação e o cuidado à brincadeira. Tal tarefa depende do projeto curricular, um documento orientador das práticas cotidianas, das programações diárias que acompanham a vida das crianças e que ampliam gradualmente suas experiências em todo o período de vivência na creche e precisa ser construído pela equipe junto com as crianças e seus familiares. O brincar e as interações devem ser os pilares da construção deste projeto curricular.

Para atender a essas preocupações, o manual foi concebido em duas versões, com o mesmo conteúdo.

A primeira versão corresponde ao livro, que inclui o conjunto completo das recomendações propostas, para ser distribuído às instituições de educação infantil.

A segunda versão é a subdivisão do livro em cinco fascículos, que serão destinados às professoras. A opção por fascículos separados objetivou a produção de um material mais leve e focado nos agrupamentos infantis ou temas, como organização do espaço e compra de brinquedos. Os fascículos, por serem pequenos, funcionam como práticos guias para rápidas consultas específicas.

MÓDULO I

BRINCADEIRA E INTERAÇÕES NAS DIRETRIZES CURRICULARES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste módulo são analisados 3 itens contemplados pelas Diretrizes Curriculares de Educação Infantil:

1. Brincadeira e interações nas práticas pedagógicas e nas experiências infantis
2. Brincadeira e proposta curricular

3. Brincadeira nas transições da casa à creche e da creche à pré-escola

1. Brincadeira nas transições da casa à creche e da creche à pré-escola

As Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação Infantil, de 2009, indicam que:

as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação infantil devem ter como eixos norteadores: as interações e a brincadeira, as quais devem ser observadas, registradas e avaliadas.

Para iniciar a análise, é preciso pensar no significado de Interação: ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas; ação recíproca. (Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa).

Na educação infantil, sob a ótica das crianças, ocorrem interações entre:

- *as crianças e as professoras/adultos* - essenciais para dar riqueza e complexidade às brincadeiras;
- *as crianças entre si* - a cultura lúdica ou a cultura infantil só acontece quando as crianças brincam entre si, com idades iguais ou diferentes (maiores com bebês, crianças pequenas com as maiores);
- *as crianças e os brinquedos* - por meio das diferentes formas de brincar com os objetos / brinquedos;
- *as crianças e o ambiente* - a organização do ambiente facilita ou dificulta a ação de brincar. Uma estante na altura do olhar das crianças facilita o uso independente dos brinquedos. Um escorregador alto no parque, além do risco oferecido ao uso pelos pequenos, leva a uma situação de estresse no grupo quando a professora proíbe utilizá-lo.
- *as crianças, as instituições e as famílias* - tais relações possibilitam vínculos que favorecem um clima de respeito mútuo e confiabilidade, gerando espaços para o trabalho colaborativo e a identificação da cultura popular da criança e de sua família, de suas brincadeiras e brinquedos preferidos.

Como ampliar a ação recíproca entre a(s) criança(s) e a professora?

A forma como a professora interage com a criança e seu agrupamento infantil, a relação corporal que estabelece e que envolve corpo e olhar, pode facilitar ou dificultar o diálogo. Tal relação pode ser de igualdade ou de superioridade, e será exemplificado nas figuras que se seguem.



GOSTOU DESSE MATERIAL?

Imagine o impacto da versão **COMPLETA** na sua preparação. É o passo que faltava para garantir aprovação e conquistar sua estabilidade. Ative já seu **DESCONTO ESPECIAL!**

EU QUERO SER APROVADO!

