



CÓD: SL-045NV-21
7908433213901

IGUATU

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

Professor Pedagogo

EDITAL DO CONCURSO PÚBLICO Nº. 001/2021

Português

1. Ortografia oficial	01
2. Acentuação gráfica	01
3. Pontuação	02
4. Compreensão, interpretação e reescrita de textos e de fragmentos de textos, com domínio das relações morfosintáticas, semânticas, discursivas e argumentativas	03
5. Tipologia Textual	17
6. Figuras de linguagem	18
7. Coesão e coerência	20
8. Formação, classe e emprego de palavras	20
9. Significação de palavras	25
10. Coordenação e Subordinação	26
11. Concordância nominal e verbal	29
12. Emprego do sinal indicativo de crase	30
13. Regência Nominal e Verbal	30
14. Novo acordo ortográfico	01

Conhecimentos Gerais

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

Conhecimentos Específicos Professor Pedagogo

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

Noções de Informática

1. Conceitos básicos de operação de microcomputadores	01
2. Conceitos básicos de operação com arquivos em ambientes Windows	03
3. Conceitos básicos para utilização do pacote Office	12
4. Conceitos de Internet: conceitos básicos e modos de utilização de tecnologias, ferramentas, aplicativos e procedimentos associados a internet; ferramentas e aplicativos comerciais de navegação, de correio eletrônico, de busca e pesquisa	17

ORTOGRAFIA OFICIAL; NOVO ACORDO ORTOGRÁFICO**ORTOGRAFIA OFICIAL**

• **Mudanças no alfabeto:** O alfabeto tem 26 letras. Foram reintroduzidas as letras k, w e y.

O alfabeto completo é o seguinte: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

• **Trema:** Não se usa mais o trema ("¨"), sinal colocado sobre a letra u para indicar que ela deve ser pronunciada nos grupos *gue*, *gui*, *que*, *qui*.

Regras de acentuação

– Não se usa mais o acento dos ditongos abertos éi e ói das palavras paroxítonas (palavras que têm acento tônico na penúltima sílaba)

Como era	Como fica
alcatéia	alcateia
apóia	apoia
apóio	apoio

Atenção: essa regra só vale para as paroxítonas. As oxítonas continuam com acento: Ex.: papéis, herói, heróis, troféu, troféus.

– Nas palavras paroxítonas, não se usa mais o acento no i e no u tônicos quando vierem depois de um ditongo.

Como era	Como fica
baíuca	baiuca
bocaiúva	bocaiuva

Atenção: se a palavra for oxítona e o i ou o u estiverem em posição final (ou seguidos de s), o acento permanece. Exemplos: tuiuiú, tuiuiús, Piauí.

– Não se usa mais o acento das palavras terminadas em êem e ôo(s).

Como era	Como fica
abenção	abençoo
crêem	creem

– Não se usa mais o acento que diferenciava os pares pára/para, péla(s)/pela(s), pêlo(s)/pelo(s), pólo(s)/polo(s) e pêra/pera.

Atenção:

- Permanece o acento diferencial em pôde/pode.
- Permanece o acento diferencial em pôr/por.
- Permanecem os acentos que diferenciam o singular do plural dos verbos ter e vir, assim como de seus derivados (manter, deter, reter, conter, convir, intervir, advir etc.).

• É facultativo o uso do acento circunflexo para diferenciar as palavras forma/fôrma.

Uso de hífen

Regra básica:

Sempre se usa o hífen diante de h: *anti-higiênico*, *super-homem*.

Outros casos

1. Prefixo terminado em vogal:

- Sem hífen diante de vogal diferente: *autoescola*, *antiaéreo*.
- Sem hífen diante de consoante diferente de r e s: *anteprojeto*, *semicírculo*.
- Sem hífen diante de r e s. Dobram-se essas letras: *antirracismo*, *antissocial*, *ultrassom*.
- Com hífen diante de mesma vogal: *contra-ataque*, *micro-on-das*.

2. Prefixo terminado em consoante:

- Com hífen diante de mesma consoante: *inter-regional*, *sub-bibliotecário*.
- Sem hífen diante de consoante diferente: *intermunicipal*, *supersônico*.
- Sem hífen diante de vogal: *interestadual*, *superinteressante*.

Observações:

• Com o prefixo **sub**, usa-se o hífen também diante de palavra iniciada por r: *sub-região*, *sub-raça*. Palavras iniciadas por h perdem essa letra e juntam-se sem hífen: *subumano*, *subumanidade*.

• Com os prefixos **circum** e **pan**, usa-se o hífen diante de palavra iniciada por m, n e vogal: *circum-navegação*, *pan-americano*.

• O prefixo **co** aglutina-se, em geral, com o segundo elemento, mesmo quando este se inicia por o: *coobrigação*, *coordenar*, *cooperar*, *cooperação*, *cooptar*, *coocupante*.

• Com o prefixo **vice**, usa-se sempre o hífen: *vice-rei*, *vice-almirante*.

• Não se deve usar o hífen em certas palavras que perderam a noção de composição, como *girassol*, *madressilva*, *mandachuva*, *pontapé*, *paraquedas*, *paraquedista*.

• Com os prefixos **ex**, **sem**, **além**, **aquém**, **recém**, **pós**, **pré**, **pró**, usa-se sempre o hífen: *ex-aluno*, *sem-terra*, *além-mar*, *aquém-mar*, *recém-casado*, *pós-graduação*, *pré-vestibular*, *pró-europeu*.

Viu? Tudo muito tranquilo. Certeza que você já está dominando muita coisa. Mas não podemos parar, não é mesmo?!?! Por isso vamos passar para mais um ponto importante.

ACENTUAÇÃO GRÁFICA

Acentuação é o modo de proferir um som ou grupo de sons com mais relevo do que outros. Os sinais diacríticos servem para indicar, dentre outros aspectos, a pronúncia correta das palavras. Vejamos um por um:

Acento agudo: marca a posição da sílaba tônica e o timbre aberto.

Já cursei a Faculdade de História.

Acento circunflexo: marca a posição da sílaba tônica e o timbre fechado.

Meu avô e meus três tios ainda são vivos.

Acento grave: marca o fenômeno da crase (estudaremos este caso a fundo mais à frente).

Sou leal à mulher da minha vida.

As palavras podem ser:

– **Oxítonas:** quando a sílaba tônica é a última (ca-fé, ma-ra-cu-já, ra-paz, u-ru-bu...)

– **Paroxítonas:** quando a sílaba tônica é a penúltima (me-sa, sa-bo-ne-te, ré-gua...)

– **Proparoxítonas:** quando a sílaba tônica é a antepenúltima (sá-ba-do, tô-ni-ca, his-tó-ri-co...)

As regras de acentuação das palavras são simples. Vejamos:

- São acentuadas todas as palavras proparoxítonas (médico, íamos, Ângela, sânscrito, fôssemos...)
- São acentuadas as palavras paroxítonas terminadas em L, N, R, X, I(S), US, UM, UNS, OS, ÃO(S), Ã(S), EI(S) (amável, elétron, éter, fênix, júri, oásis, ônus, fórum, órfão...)
- São acentuadas as palavras oxítonas terminadas em A(S), E(S), O(S), EM, ENS, ÊU(S), ÊI(S), ÓI(S) (xarás, convéns, robô, Jô, céu, dói, coronéis...)
- São acentuados os hiatos I e U, quando precedidos de vogais (aí, faísca, baú, juízo, Luísa...)

Viu que não é nenhum bicho de sete cabeças? Agora é só treinar e fixar as regras.

PONTUAÇÃO

Pontuação

Com Nina Catach, entendemos por pontuação um “sistema de reforço da escrita, constituído de sinais sintáticos, destinados a organizar as relações e a proporção das partes do discurso e das pausas orais e escritas. Estes sinais também participam de todas as funções da sintaxe, gramaticais, entonacionais e semânticas”. (BECHARA, 2009, p. 514)

A partir da definição citada por Bechara podemos perceber a importância dos sinais de pontuação, que é constituída por alguns sinais gráficos assim distribuídos: os **separadores** (vírgula [,], ponto e vírgula [;], ponto final [.], ponto de exclamação [!], reticências [...]), e os de **comunicação** ou “**mensagem**” (dois pontos [:], aspas simples [‘ ’], aspas duplas [“ ”], travessão simples [–], travessão duplo [—], parênteses [()], colchetes ou parênteses retos [[]], chave aberta [{ }], e chave fechada [}]).

Ponto (.)

O ponto simples final, que é dos sinais o que denota maior pausa, serve para encerrar períodos que terminem por qualquer tipo de oração que não seja a interrogativa direta, a exclamativa e as reticências.

Estaremos presentes na festa.

Ponto de interrogação (?)

Põe-se no fim da oração enunciada com entonação interrogativa ou de incerteza, real ou fingida, também chamada retórica.

Você vai à festa?

Ponto de exclamação (!)

Põe-se no fim da oração enunciada com entonação exclamativa.

Ex: Que bela festa!

Reticências (...)

Denotam interrupção ou incompletude do pensamento (ou porque se quer deixar em suspenso, ou porque os fatos se dão com breve espaço de tempo intervalar, ou porque o nosso interlocutor nos toma a palavra), ou hesitação em enunciá-lo.

Ex: Essa festa... não sei não, viu.

Dois-pontos (:)

Marcam uma supressão de voz em frase ainda não concluída. Em termos práticos, este sinal é usado para: Introduzir uma citação (discurso direto) e introduzir um aposto explicativo, enumerativo, distributivo ou uma oração subordinada substantiva apositiva.

Ex: Uma bela festa: cheia de alegria e comida boa.

Ponto e vírgula (;)

Representa uma pausa mais forte que a vírgula e menos que o ponto, e é empregado num trecho longo, onde já existam vírgulas, para enunciar pausa mais forte, separar vários itens de uma enumeração (frequente em leis), etc.

Ex: Vi na festa os deputados, senadores e governador; vi também uma linda decoração e bebidas caras.

Travessão (—)

Não confundir o travessão com o traço de união ou hífen e com o traço de divisão empregado na partição de sílabas (*ab-so-lu-ta-men-te*) e de palavras no fim de linha. O travessão pode substituir vírgulas, parênteses, colchetes, para assinalar uma expressão intercalada e pode indicar a mudança de interlocutor, na transcrição de um diálogo, com ou sem aspas.

Ex: Estamos — eu e meu esposo — repletos de gratidão.

Parênteses e colchetes () – []

Os parênteses assinalam um isolamento sintático e semântico mais completo dentro do enunciado, além de estabelecer maior intimidade entre o autor e o seu leitor. Em geral, a inserção do parêntese é assinalada por uma entonação especial. Intimamente ligados aos parênteses pela sua função discursiva, os colchetes são utilizados quando já se acham empregados os parênteses, para introduzirem uma nova inserção.

Ex: Vamos estar presentes na festa (aquela organizada pelo governador)

Aspas (“ ”)

As aspas são empregadas para dar a certa expressão sentido particular (na linguagem falada é em geral proferida com entoação especial) para ressaltar uma expressão dentro do contexto ou para apontar uma palavra como estrangeirismo ou gíria. É utilizada, ainda, para marcar o discurso direto e a citação breve.

Ex: O “coffe break” da festa estava ótimo.

Vírgula

São várias as regras que norteiam o uso das vírgulas. Evidenciaremos, aqui, os principais usos desse sinal de pontuação. Antes disso, vamos desmistificar três coisas que ouvimos em relação à vírgula:

1º – A vírgula não é usada por inferência. Ou seja: não “sentimos” o momento certo de fazer uso dela.

2º – A vírgula não é usada quando paramos para respirar. Em alguns contextos, quando, na leitura de um texto, há uma vírgula, o leitor pode, sim, fazer uma pausa, mas isso não é uma regra. Afinal, cada um tem seu tempo de respiração, não é mesmo?!?

3º – A vírgula tem sim grande importância na produção de textos escritos. Não caia na conversa de algumas pessoas de que ela é menos importante e que pode ser colocada depois.

Agora, precisamos saber que a língua portuguesa tem uma ordem comum de construção de suas frases, que é Sujeito > Verbo > Objeto > Adjunto, ou seja, (SVOAdj).

Maria foi à padaria ontem.

Sujeito Verbo **Objeto** **Adjunto**

Perceba que, na frase acima, não há o uso de vírgula. Isso ocorre por alguns motivos:

- 1) NÃO se separa com vírgula o sujeito de seu predicado.
- 2) NÃO se separa com vírgula o verbo e seus complementos.
- 3) Não é aconselhável usar vírgula entre o complemento do verbo e o adjunto.

Podemos estabelecer, então, que se a frase estiver na ordem comum (SVOAdj), não usaremos vírgula. Caso contrário, a vírgula é necessária:

Ontem, Maria foi à padaria.

Maria, ontem, foi à padaria.

À padaria, Maria foi ontem.

Além disso, há outros casos em que o uso de vírgulas é necessário:

- Separa termos de mesma função sintática, numa enumeração.

Simplicidade, clareza, objetividade, concisão são qualidades a serem observadas na redação oficial.

- Separa aposto.

Aristóteles, o grande filósofo, foi o criador da Lógica.

- Separa vocativo.

Brasileiros, é chegada a hora de votar.

- Separa termos repetidos.

Aquele aluno era esforçado, esforçado.

- Separa certas expressões explicativas, retificativas, exemplificativas, como: *isto é, ou seja, ademais, a saber, melhor dizendo, ou melhor, quer dizer, por exemplo, além disso, aliás, antes, com efeito, digo.*

O político, a meu ver, deve sempre usar uma linguagem clara, ou seja, de fácil compreensão.

- Marca a elipse de um verbo (às vezes, de seus complementos).

O decreto regulamenta os casos gerais; a portaria, os particulares. (= ... a portaria regulamenta os casos particulares)

- Separa orações coordenadas assindéticas.

Levantava-me de manhã, entrava no chuveiro, organizava as ideias na cabeça...

- Isola o nome do lugar nas datas.

Rio de Janeiro, 21 de julho de 2006.

- Isolar conectivos, tais como: portanto, contudo, assim, dessa forma, entretanto, entre outras. E para isolar, também, expressões conectivas, como: *em primeiro lugar, como supracitado, essas informações comprovam, etc.*

Fica claro, portanto, que ações devem ser tomadas para amenizar o problema.

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

Compreensão e interpretação de textos

Chegamos, agora, em um ponto muito importante para todo o seu estudo: a interpretação de textos. Desenvolver essa habilidade é essencial e pode ser um diferencial para a realização de uma boa prova de qualquer área do conhecimento.

Mas você sabe a diferença entre compreensão e interpretação?

A **compreensão** é quando você entende o que o texto diz de forma explícita, aquilo que está na superfície do texto.

Quando Jorge fumava, ele era infeliz.

Por meio dessa frase, podemos entender que houve um tempo que Jorge era infeliz, devido ao cigarro.

A **interpretação** é quando você entende o que está implícito, nas entrelinhas, aquilo que está de modo mais profundo no texto ou que faça com que você realize inferências.

Quando Jorge fumava, ele era infeliz.

Já compreendemos que Jorge era infeliz quando fumava, mas podemos interpretar que Jorge parou de fumar e que agora é feliz.

Percebeu a diferença?

Tipos de Linguagem

Existem três tipos de linguagem que precisamos saber para que facilite a interpretação de textos.

- **Linguagem Verbal** é aquela que utiliza somente palavras. Ela pode ser escrita ou oral.



- **Linguagem não-verbal** é aquela que utiliza somente imagens, fotos, gestos... não há presença de nenhuma palavra.



- **Linguagem Mista (ou híbrida)** é aquele que utiliza tanto as palavras quanto as imagens. Ou seja, é a junção da linguagem verbal com a não-verbal.



PROIBIDO FUMAR

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

História Geral

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

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

A Pré-História está dividida em 3 períodos:

- Paleolítico (ou Idade da Pedra Lascada) vai da origem do homem até aproximadamente o ano 8.000 a.C., quando os humanos dominam a agricultura.
- Neolítico (ou Idade da Pedra Polida) vai de 8.000 a.C. até 5.000 a.C., quando surgem as primeiras armas e ferramentas de metal, especialmente o estanho, o cobre e o bronze.
- Idade dos Metais que vai de 5.000 até aproximadamente 4.000 a.C. quando surgiu a escrita.
- O Neolítico

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

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

As grandes civilizações

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

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

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

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

Mesopotâmia: o berço da civilização

As grandes civilizações e suas organizações

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

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

Mesopotâmia

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

Esta civilização é considerada uma das mais antigas da história.

Os sumérios (4000 a.C. – 1900 a.C.)

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

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

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

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

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

Os babilônios

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

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

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

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

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

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

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

Os babilônios (1900 a. C – 1600 a.C.)

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

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

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

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

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

Hititas e assírios

Os hititas (1600 a. C – 1200 a.C.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Os assírios (1200 a. C – 612 a.C.)

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

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

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

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

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

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

Sociedade Mesopotâmica

Os caldeus (612 a. C – 539 a.C.)

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

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

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

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

A organização social dos mesopotâmios

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

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

A sociedade

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

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

Dominantes: governantes, sacerdotes, militares e comerciantes.

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

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

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

A vida cotidiana na mesopotâmia

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

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

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

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

A religião

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

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

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

Política e economia

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

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

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

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

A agricultura

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

A criação de animais

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

O comércio

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

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

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

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

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

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

Porque estudar teorias do desenvolvimento?

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

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

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

- Piaget:

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

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

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

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

- Vygotsky:

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

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

Desenvolvimento Cerebral:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Occipital: Informação visual.

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

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

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

Neuroplasticidade cerebral:

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

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

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

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

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

Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento Motor:

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

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

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

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

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

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

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

Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento da Linguagem:

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

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

- Falar com a criança e não pela criança.

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

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

- Evite infantilização excessiva da fala.

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

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

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

Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento Cognitivo:

- Conhecer pessoas, contexto social e desenvolver percepções sensoriais.

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

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

- Oferecer jogos de encaixe simples.

- Oferecer jogos de quebra-cabeças simples.

- Caixa surpresa.

- Noções de permanência, localização espacial.

- Incentivar a brincadeira de fazer de conta.

- Jogos sociais com seus pares.

Atividades para Programa de Estimulação Essencial para Desenvolvimento Social:

- Promover vínculos afetivos.

- Desenvolver o autoconhecimento e autoimagem.

- Ampliar a capacidade de socialização.

- Incentivar a autonomia e intencionalidade.

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

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

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

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

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

0 – 1 ano

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

1 – 2 anos

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

2 – 3 anos

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

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

A LINGUAGEM SIMBÓLICA

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

² Fonte: www.leiturinha.com.br

¹ Fonte: www.meuartigo.brasilecola.uol.com.br

CONCEITOS BÁSICOS DE OPERAÇÃO DE MICROCOMPUTADORES

Hardware

O hardware são as partes físicas de um computador. Isso inclui a Unidade Central de Processamento (CPU), unidades de armazenamento, placas mãe, placas de vídeo, memória, etc.¹. Outras partes extras chamados componentes ou dispositivos periféricos incluem o mouse, impressoras, modems, scanners, câmeras, etc.

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

Gabinete

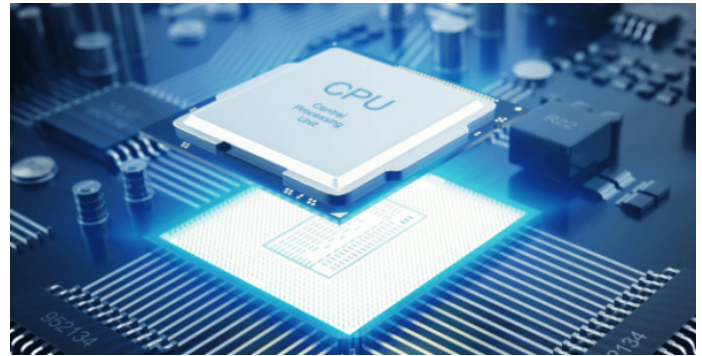
O gabinete abriga os componentes internos de um computador, incluindo a placa mãe, processador, fonte, discos de armazenamento, leitores de discos, etc. Um gabinete pode ter diversos tamanhos e designs.



Gabinete.²

Processador ou CPU (Unidade de Processamento Central)

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



CPU.³

Coolers

Quando cada parte de um computador realiza uma tarefa, elas usam eletricidade. Essa eletricidade usada tem como uma consequência a geração de calor, que deve ser dissipado para que o computador continue funcionando sem problemas e sem engasgos no desempenho. Os coolers e ventoinhas são responsáveis por promover uma circulação de ar dentro da case do CPU. Essa circulação de ar provoca uma troca de temperatura entre o processador e o ar que ali está passando. Essa troca de temperatura provoca o resfriamento dos componentes do computador, mantendo seu funcionamento intacto e prolongando a vida útil das peças.



Cooler.⁴

Placa-mãe

Se o CPU é o cérebro de um computador, a placa-mãe é o esqueleto. A placa mãe é responsável por organizar a distribuição dos cálculos para o CPU, conectando todos os outros componentes externos e internos ao processador. Ela também é responsável por enviar os resultados dos cálculos para seus devidos destinos. Uma placa mãe pode ser on-board, ou seja, com componentes como placas de som e placas de vídeo fazendo parte da própria placa mãe, ou off-board, com todos os componentes sendo conectados a ela.

¹ <https://www.palpitedigital.com/principais-componentes-internos-pc-perifericos-hardware-software/#:~:text=O%20hardware%20%C3%A3o%20as%20partes,%2C%20scanners%2C%20c%C3%A2meras%2C%20etc.>

² <https://www.chipart.com.br/gabinete/gabinete-gamer-gamemax-shine-g-517-mid-tower-com-1-fan-vidro-temperado-preto/2546>

³ <https://www.showmetech.com.br/porque-o-processador-e-uma-peca-importante>

⁴ <https://www.terabyteshop.com.br/produto/10546/cooler-deepcool-gammax-c40-dp-mch4-gmx-c40p-intelam4-ryzen>



Placa-mãe.⁵

Fonte

É responsável por fornecer energia às partes que compõe um computador, de forma eficiente e protegendo as peças de surtos de energia.



Fonte ⁶

Placas de vídeo

Permitem que os resultados numéricos dos cálculos de um processador sejam traduzidos em imagens e gráficos para aparecer em um monitor.



Placa de vídeo ⁷

Periféricos de entrada, saída e armazenamento

São placas ou aparelhos que recebem ou enviam informações para o computador. São classificados em:

– **Periféricos de entrada:** são aqueles que enviam informações para o computador. Ex.: teclado, mouse, scanner, microfone, etc.



Periféricos de entrada.⁸

– **Periféricos de saída:** São aqueles que recebem informações do computador. Ex.: monitor, impressora, caixas de som.



Periféricos de saída.⁹

⁵ <https://www.terabyteshop.com.br/produto/9640/placa-mae-biostar-b-360mhd-pro-ddr4-lga-1151>

⁶ <https://www.magazineluiza.com.br/fonte-atx-alimentacao-pc-230w-01001-xway/p/dh97g572hc/in/ftpc>

⁷<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/12/conheca-melhores-placas-de-video-lancadas-em-2012.html>

⁸<https://mind42.com/public/970058ba-a8f4-451b-b121-3ba35c51e1e7>

⁹ <https://aprendafazer.net/o-que-sao-os-perifericos-de-saida-para-que-servem->

– **Periféricos de entrada e saída:** são aqueles que enviam e recebem informações para/do computador. Ex.: monitor touchscreen, drive de CD – DVD, HD externo, pen drive, impressora multifuncional, etc.



Periféricos de entrada e saída.¹⁰

– **Periféricos de armazenamento:** são aqueles que armazenam informações. Ex.: pen drive, cartão de memória, HD externo, etc.



Periféricos de armazenamento.¹¹

Software

Software é um agrupamento de comandos escritos em uma linguagem de programação¹². Estes comandos, ou instruções, criam as ações dentro do programa, e permitem seu funcionamento.

Um software, ou programa, consiste em informações que podem ser lidas pelo computador, assim como seu conteúdo audiovisual, dados e componentes em geral. Para proteger os direitos do criador do programa, foi criada a licença de uso. Todos estes componentes do programa fazem parte da licença.

A licença é o que garante o direito autoral do criador ou distribuidor do programa. A licença é um grupo de regras estipuladas pelo criador/distribuidor do programa, definindo tudo que é ou não é permitido no uso do software em questão.

Os softwares podem ser classificados em:

– **Software de Sistema:** o software de sistema é constituído pelos sistemas operacionais (S.O). Estes S.O que auxiliam o usuário, para passar os comandos para o computador. Ele interpreta nossas ações e transforma os dados em códigos binários, que podem ser processados

– **Software Aplicativo:** este tipo de software é, basicamente, os programas utilizados para aplicações dentro do S.O., que não estejam ligados com o funcionamento do mesmo. Exemplos: Word, Excel, Paint, Bloco de notas, Calculadora.

– **Software de Programação:** são softwares usados para criar outros programas, a partir de uma linguagem de programação, como Java, PHP, Pascal, C+, C++, entre outras.

– **Software de Tutorial:** são programas que auxiliam o usuário de outro programa, ou ensina a fazer algo sobre determinado assunto.

– **Software de Jogos:** são softwares usados para o lazer, com vários tipos de recursos.

– **Software Aberto:** é qualquer dos softwares acima, que tenha o código fonte disponível para qualquer pessoa.

Todos estes tipos de software evoluem muito todos os dias. Sempre estão sendo lançados novos sistemas operacionais, novos games, e novos aplicativos para facilitar ou entreter a vida das pessoas que utilizam o computador.

CONCEITOS BÁSICOS DE OPERAÇÃO COM ARQUIVOS EM AMBIENTES WINDOWS

Lançado em 2015, O Windows 10 chega ao mercado com a proposta ousada, juntar todos os produtos da Microsoft em uma única plataforma. Além de desktops e notebooks, essa nova versão equipará smartphones, tablets, sistemas embarcados, o console Xbox One e produtos exclusivos, como o Surface Hub e os óculos de realidade aumentada HoloLens¹³.

Versões do Windows 10

– **Windows 10 Home:** edição do sistema operacional voltada para os consumidores domésticos que utilizam PCs (desktop e notebook), tablets e os dispositivos “2 em 1”.

– **Windows 10 Pro:** o Windows 10 Pro também é voltado para PCs (desktop e notebook), tablets e dispositivos “2 em 1”, mas traz algumas funcionalidades extras em relação ao Windows 10 Home, os quais fazem com que essa edição seja ideal para uso em pequenas empresas, apresentando recursos para segurança digital, suporte remoto, produtividade e uso de sistemas baseados na nuvem.

– **Windows 10 Enterprise:** construído sobre o Windows 10 Pro, o Windows 10 Enterprise é voltado para o mercado corporativo. Os alvos dessa edição são as empresas de médio e grande porte, e o Sistema apresenta capacidades que focam especialmente em tecnologias desenvolvidas no campo da segurança digital e produtividade.

– **Windows 10 Education:** Construída a partir do Windows 10 Enterprise, essa edição foi desenvolvida para atender as necessidades do meio escolar.

– **Windows 10 Mobile:** o Windows 10 Mobile é voltado para os dispositivos de tela pequena cujo uso é centrado no touchscreen, como smartphones e tablets

– **Windows 10 Mobile Enterprise:** também voltado para smartphones e pequenos tablets, o Windows 10 Mobile Enterprise tem como objetivo entregar a melhor experiência para os consumidores que usam esses dispositivos para trabalho.

– **Windows 10 IoT:** edição para dispositivos como caixas eletrônicas, terminais de autoatendimento, máquinas de atendimento para o varejo e robôs industriais – todas baseadas no Windows 10 Enterprise e Windows 10 Mobile Enterprise.

– e-que-tipos-existem

¹⁰ <https://almeida3.webnode.pt/trabalhos-de-tic/dispositivos-de-entrada-e-saida>

¹¹ <https://www.slideshare.net/contatoharpa/perifricos-4041411>

¹² <http://www.itvale.com.br>

¹³ <https://estudioaulas.com.br/img/ArquivosCurso/materialDemo/SlideDemo-4147.pdf>